GO-2711
Destrua seus principais inimigos com as melhores dicas, estratégias, códigos... enfim, com adrenalina pura!
PC - EMULADORES - ARCADE - XBOX - PS2 - GAME CUBE - GBA
R-CDGONE01 • R$ 9,90
R-CDGONE02 • R$ 9,90
R-CDGONE03 • R$ 9,90
R-CDGONE04 • R$ 9,90
R-CDGONE05 • R$ 9,90
QUER SABER MAIS... ADQUIRA JÁ ESTES EXEMPLARES!
ASSINALE ABAIXO AS REFERÊNCIAS E QUANTIDADES QUE DESEJA RECEBER
[ ] R-CDGONE01 [ ] R-CDGONE02 [ ] R-CDGONE03
[ ] R-CDGONE04 [ ] R-CDGONE05
Mande CHEQUE NOMINAL, CHEQUE CORREIO ou VALE POSTAL para EDITORA ESCALA LTDA, Caixa Postal 16.381 - CEP.: 02599-970 – São Paulo/SP.
Você receberá em sua casa, sem nenhuma outra despesa, em até 30 dias. Não é necessário recortar sua revista, basta mandar cópia ou xerox deste cupom.
OBSERVAÇÃO IMPORTANTE: Os leitores que fizerem opção pela compra através de VALE POSTAL, favor preencher também a última linha do mesmo com os códigos das revistas.
PARA MAIS INFORMAÇÕES, LIGUE (0**11) 3966 - 3166
Desconto de 30% para pedidos acima de 10 (dez) exemplares. (Não precisa ser necessariamente da mesma edição)
Conheça outras revistas, consulte nosso site: www.escala.com.br
EDITORA escala

Editora Escala Ltda.
Av. Profª Ida Kolb, 551 Casa Verde
CEP 02518 000 São Paulo / SP
Telefone: (0XX11) 3966-3166 -
Fax.: (0XX11) 3857-9643
Internet: www.escala.com.br
E-mail: escala@escala.com.br
Caixa Postal 16.381
CEP 02599 970 - São Paulo - SP

Presidência: Hercílio de Lourenzi
Vice-presidência: Mário Florêncio Cuesta
Diretor Superintendente: Flávio Pestana
Diretor Financeiro: Jack Blumen
Direção Editorial e Marketing: Paulo Afonso de Oliveira
Gerência Editorial: Sandro Aloisio
Publicidade e Propaganda: Fernando Fiszbein
Supervisão Editorial: Priscilla Mara Ribeiro e Angelo Di Martino
Pré-impressão: Douglas Lastri, Eduardo Nojiri, Giliard Andrade, Leandro Siman, Marcos Alexandre Santos e Paulo Nery.
Controle de Qualidade/texto: Ciro Mioranza, Maria Nazaré Baracho e Jorge Mazieri
Circulação: Jane Cristina da Silva e Leandra Spinelli
Atendimento ao leitor: (0xx11) 3966-3166 ou atendimento@escala.com.br
Coordenação: Anne Vilar
Atendentes: Adriana Ferreira, Fernanda Alves, Karina Fraga, Ligia de Campos, Sheila Fidalgo e Vanessa Vieira.
Conselho Editorial: Amélia Pessôa, André Lima, Carlos Gonçalves, Carlos Mann, César Nemitz, Eddie Van Feu, Fábio Kataoka, Franco de Rosa, José Romeu Feixas, Marcos Evandro, Marques Rebello, Moacir Costa, Moacir Torres, Paulo Fernandes, Paulo Paiva, Pricila Del Claro, Renato Rodrigues, Rick Mann, Robson Oliveira, Rosana Braga, Rosely Ribeiro e Victor Rebelo.
Edições Anteriores: Através do telefone: (0XX11) 3966-3166 ou www.escala.com.br
Impressão e Acabamento: Oceano Ind. Gráfica
Tel.: (011) 4446-6544
Distribuidor exclusivo para bancas de todo Brasil
Fernando Chinaglia Distribuidora S/A.
Rua Teodoro da Silva, 907 - Grajaú.
CEP 20563-900 - Rio de Janeiro - RJ.
Tel.: (0XX21) 3879-7766.
Disk Banca
Sr. jornaleiro, a Distribuidora Fernando Chinaglia atenderá os pedidos das edições anteriores da Editora Escala enquanto houver estoque.
Observação Importante
O estúdio *KGB* que criou, produziu e realizou este projeto tem inteira responsabilidade sobre a originalidade e autenticidade de seu conteúdo.
Filiada à ANER www.aner.org.br

Diretor Editorial
Sergio "Bruxo Loco" Guimarães
Ivan "Dimba" Battesini

Editor Chefe
Kleber "Kenny" Dubal
Rafael "Xixa" Silva

Diagramação
Kleber "Kenny" Dubal
Suzo " Wramp..." Bianco

Textos
Alex "Damned" Fernandes
Rafael "Xixa" Silva
Wildson "Will" Coronado

Colaboração
Luciano Sousa

Revisão
Maria Carolina Maia

Editorial

As ferias vieram e se foram, agora é hora de nos prepararmos para a tonelada de games que 2004 promete.
Para a alegria dos fãs de um bom RPG, trazemos nesta edição uma matéria especial com todos os presentes que a Squaresoft preparou para nós. Por presente, entenda Final Fantasy, a série de maior sucesso da empresa. Ela ganhou até uma versão on-line, para PC e PS2, que promete roubar as horas de sono de muito marmanjo por ai. Os usuários de Gamecube também podem comemorar, pois, apesar do console contar com poucos lançamentos ultimamente, sua versão de FF já está garantida, com o Final Fantasy: Cristal Chronicle.
Aproveitando que estamos falando de bons jogos, vamos falar de um game que chegou para dominar a mente de todos aqui na redação. E este game se chama ***Need For Speed Underground.*** A cada dia que passa incrementamos mais e mais nossas carangas, fazendo *tunning* em todas as partes possíveis e enchendo cada centímetro do carro com adesivos. A galera aqui já está começando a achar que é o próprio Vin Diesel no filme *Velozes e Furiosos*. Não deixe passar a oportunidade de correr nas pistas deste jogaço.
Enfim, desejamos a todos um bom ano e uma boa leitura.

Índice

A **Gamers** quer saber a sua opinião. Mande sua carta para R. Professora Ida Kolb, 551, Casa Verde, São Paulo - SP. Cep: 02518-000 Escreva REVISTA GAMERS no envelope.
Ou, se preferir, mande um e-mail para gamers@escala.com.br.
A redação ficará satisfeita em conferir suas idéias.

Olá, galera da Gamers, tudo "dez anos" com vocês?
Meu nome é Geniel e sou (sem querer puxar o saco de vocês) um dos milhares de amantes desta revista. Compro a *Gamers* desde quando o Playstation é que era o rei dos consoles, e espero que vocês continuem sempre assim.
Agora, vamos às minhas duvidas. Eu preciso muito saber as respostas e sei que vocês são as pessoas certas para responder. Então, vamos a elas:

1. Sou um amante de jogos de luta e gostaria de saber oque fazer para liberar o chefe do game *King of Fighters 2001* como um personagem jogável nos arcades?

2. Queria saber quando vocês irão fazer um detonado completo dos maravilhosos RPGs da Square: *Final Fantasy X* e *Final Fantasy X-*

2. Os detonados que eu costumo ver na *Gamers* são muito bem explicados.

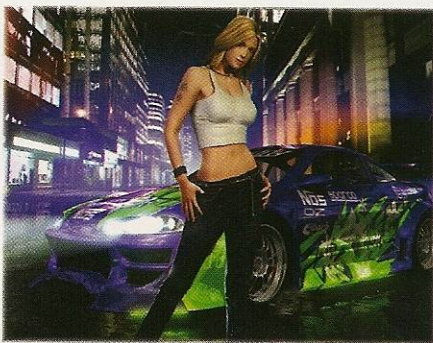
3. Vocês pretendem voltar a lançar as desaparecidas *Gamers Golpes*, *Gamers Pro Dicas* e *Gamers Book*?

Geniel Pedro da Silva
Dona Inês – PB

Olá, Geniel.
Que bom que você curte a revista! Nossa meta é, desde os saudosos tempos do Playstation até hoje, agradar os leitores ao máximo. Valeu pelos elogios.
Vamos a suas respostas:

1. Infelizmente, em *King 2001* não há nenhum truque que torne possível jogar com o chefão final. Mas você pode fazer um fim especial, bastando escolher um dos seguintes personagens para seu time: K', Máxima, Kula, Foxy, K9999 ou Angel.

2. Nós sabemos que os games da série *Final Fantasy* sempre são bem complexos, e estamos nos preparando para detonar os dois games que você citou. Provavelmente sairá em uma edição especial da ***Gamers***.

3. Aguarde o próximo ano e você terá surpresas Geniel. Estamos nos organizando para reviver todas estas revistas que você citou.

Oi, pessoal, vou ser bem direto: estou jogando o maravilhoso *Need For Speed Underground* para Playstation 2 e tenho montado um carro mais animal do que o outro. Gostaria de saber se existe algum truque para conseguir carros secretos ou outras coisas do tipo. Valeu pela atenção.

Eduardo Martins Giacomini
São Pedro – SP

Rápido e rasteiro hein Eduardo?!
O *NFS Underground* já virou febre aqui na redação, e não passa um dia sem que aconteça pelo menos um racha entre os carros envenenados do pessoal da ***Gamers***.
Não existem truques para liberar carros secretos, mas, se você digitar os códigos a seguir no menu principal, pode liberar todas as pistas do game:

X, X, ▲, X
Peças gratuitas

X, ●, ▲, ▲, X, X, ●
Nitro infinita

↓, R1, R1, R1, R2, R2, R2, ■
Destrava pistas Circuit

→, ■, →, R1, ■, L1, L2, R2
Destrava pistas Drag

→, →, →, →, →, R2, R1, L2
Destrava pistas Drift

↑, R2, R2, R2, R1, ↓, ↓, ↓
Destrava pistas Sprint

Olá, galera da *GAMERS,* tudo bom? Eu sou leitor da revista já faz alguns anos e continuo lendo bastante porque acho as matérias o máximo. Mas vocês não estão colocando poucas dicas de Gameshark? Eu acho que isso é fundamental para quem quer aprender coisas novas de diversos jogos.
Quando eu vou poder contar com essas dicas?
Espero que na próxima edição vocês atendam ao meu pedido e caprichem nos códigos. Por enquanto, é isso. Valeu.

Pedro Henrique Merino
Palmas – TO

Fala, Pedro! Recebemos muitas cartas como a sua reclamando sobre o conteúdo de dicas para Gameshark. O problema é que, com a quantidade de informações, não sobra muito espaço para os códigos. Mas pretendemos mudar e colocar muito mais códigos de Gameshark e aumentar as dicas para os todos consoles. Um grande abraço.

Oi pessoal da *GAMERS*! Estou escrevendo para fazer um protesto, porque eu já escrevi várias vezes para vocês e nunca encontrei uma das minhas cartinhas em nenhuma edição. Estou P%$# não é por causa disso que eu vou deixar de ler essa magnífica revista. Não me levem a mal pelo desabafo, é que eu acho muito injusto nunca publicarem as minhas cartas.
Espero que algum dia eu possa ver uma delas nas páginas da *Gamers*.
Um abraço,

Roberto Ramos Medina Filho
Cabo Frio – RJ

Em primeiro lugar queremos nos desculpar pelo fato de nunca editar as suas cartas, mas é que assim como você muita gente manda para nós milhares de cartas e E-mails todos os dias. Então acaba ficando muito difícil de escolher. Provavelmente iremos aumentar o número de páginas para o leitor.
Roberto, um grande abraço e relaxa porque nós olhamos todas as suas cartas.

Fala galera de GAMERS, tudo bom?
Esta é a primeira vez que eu estou escrevendo para vocês.
Sei que vocês não vão publicar minha carta porque muitas pessoas mandam cartas todos os dias, mas mesmo assim espero que vocês me respondam.
Eu sou fanático por Counter Strike e queria saber um pouco mais sobre o novo CS para Xbox.
Os comandos são muito diferentes do PC?
O modo de missões é Singleplayer ou Multiplayer?
Os gráficos e a jogabilidade estão iguais ao do PC?
Parabéns pela revista e espero que vocês publiquem a minha carta.

Edgard Senne
Pelotas– RS

Caro Edgard, assim como você, nós aqui da GAMERS também adoramos jogar Counter.
A versão para o Xbox é um pouco diferente, pois não é a mesma coisa controlar a mira com o controle analógico.
As novas missões são apenas para o modo Singleplayer.
Os gráficos são bonitos, mas sinceramente os gráficos para o PC são bem melhores.
Valeu, Edgard.

Olá pessoal da Gamers.
Eu sei que é estranho eu estar escrevendo pelo fato que a maioria do público de vocês são de meninos, mas eu não consegui deixar de escrever para poder perguntar sobre um jogo que é sem duvidas nenhuma um dos melhores jogos para PC, e que descobri há pouco tempo que existe para Playstation2.
Eu sei que eu falei bastante e não falei que jogo que era, então aqui vai: é o fabuloso The Sims.
Eu gostaria de saber se ele continua tão divertido e interessante quanto o original. Além disso, também gostaria de saber o que tem de novo e de diferente do PC, porque eu estou louca pra comprar e não sei se é um bom negócio.
Espero que vocês da GAMERS possam me dar alguns conselhos para que eu não faça a coisa errada.
Será que vocês não poderiam me mandar fotos de todos os integrantes da equipe. Muitos beijos,

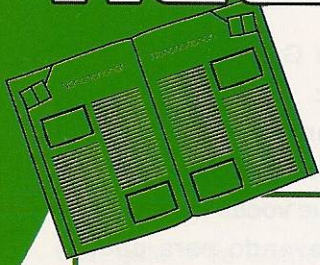
Mariana Yamauti –
Curitiba - PR

Mariana, não se preocupe porque muitas meninas escrevem para nós.
E com certeza The Sims para o Playstation 2 continua como todos os outros The Sims da série do PC, muito divertido e com muitas novidades, pode comprar sem medo de ser feliz.
As fotos nós pretendemos mandar para o mais rápido possível.
Beijos.

Fala galera da Gamers, esta é a primeira vez que eu estou escrevendo para vocês. Eu curto bastante as matérias de vocês e os comentários que vocês fazem. Mas eu estou escrevendo para poder saber um pouco mais sobre The Simpsons Hit & Run. Eu queria saber do que se trata esse jogo, por um acaso é um jogo de aventura?
Abraços, Renato da Silva
Salvador - BA

Fala Renato tudo bom, não desta vez não é bem um jogo de aventura e sim um grande e divertido jogo de corrida, onde você poderá dirigir com os personagens do desenho. Valeu.

Ola galera da GAMERS! Eu estou escrevendo para fazer uma pergunta que não quer calar, então ai vai. Quando que vai ser lançado o mais esperado jogo de ação em primeira pessoa que já tinha feito muito sucesso antes com a sua primeira versão Half-Life,mas que parece que não vai ter um publico muito bom quanto ao HALF-LIFE 2? Ninguém nunca mais falou nada a respeito da previsão de lançamento. Parabéns pelo trabalho de vocês. Carlos Hiroshy
Fortaleza - CE

Carlos assim como você nós da GAMERS também estamos esperando bastante pelo lançamento do Half-Life 2, em relação ao publico certamente vai atrair muitos gamemaníacos em todos os cantos do mundo, mas o seu lançamento ainda não esta divulgado oficialmente. Basta ficar esperando que quando aparecer qualquer noticia a respeito nós certamente iremos falar.
Abraços.

Xbox à prova de balas

No último mês, a polícia de Maryland (EUA) esteve às voltas com um caso que pode ser classificado como, no mínimo, curioso.

De acordo com o relatório da polícia local, em uma sexta-feira, o cidadão Robert Preston Kersey ficou enfurecido com seus colegas de quarto, que jogavam Xbox com o volume nas alturas. O rapaz, frustrado com a falta de semancol de seus colegas, saiu do quarto às duas da manhã, empunhando uma pistola automática.

O maluco disparou contra o causador de sua angustia: o console. Para surpresa de todos, o projétil, de 9 mm, ricocheteou no Xbox, batendo em uma parede da sala.

Além do Xbox, ninguém mais ficou ferido. Kersey foi autuado por destruição de propriedade alheia.

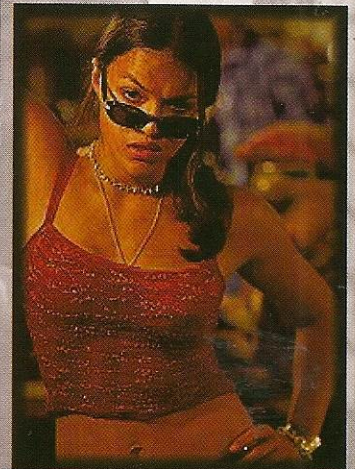
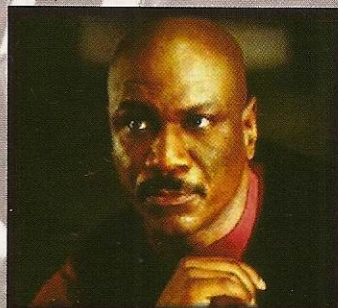
Driver 3 contará com vozes de atores de Hollywood

A fabricante Atari anunciou que o terceiro capítulo da série *Driver*, *DRIV3R*, contará com vozes de atores famosos de Hollywood.

Os nomes divulgados foram os de: Michael Madsen *(007 – Um novo dia para morrer)*, Ving Rhames *(Missão Impossível 2)*, Mickey Rourke *(9 ½ Semanas de Amor)*, e Michelle Rodriguez *(Velozes e Furiosos)*.

Madsen emprestará a voz para Tanner, o personagem principal, Rhames fará a voz de Tobias Jones e parceiro de Tanner e Rourke representará o líder de um sindicato do crime chamado Jericho. Por fim, a bela Michelle será Calita, a cabeça de uma gangue de ladrões de carros de Miami.

O *game* promete combinar o melhor de um filme de ação hollywoodiano com o melhor de um jogo de aventura, e a contratação desses nomes de peso apenas reforça a intenção da produtora de fazer mais um produto de qualidade.

DRIV3R está sendo desenvolvido pela Relections Interactive com previsão de lançamento para a metade de 2004, colocará os jogadores na luta contra o crime em Miami, Istambul entre outras localidades.

O sucesso de Dance Dance Revolution

A empresa Konami divulgou os números das vendas da série *Dance Dance Revolution*.

Para quem não conhece, DDRs são aquelas máquinas em que as pessoas ficam dançando sobre um tablado, tentando acompanhar o ritmo das músicas e as setinhas que sobem pela tela.

No mundo todo, foram contabilizadas 6,5 milhões de unidades da série, incluindo as versões para arcade e consoles domésticos. Só no Japão foram vendidas 4 milhões de unidades, enquanto na Europa e Estados Unidos foram comercializadas 1,5 milhões e 1 milhão respectivamente.

No mercado desde 1998, um dos principais motivos do sucesso da série são os campeonatos que rolam em diversos locais do mundo, nos quais os competidores inventam os passos mais mirabolantes para vencer.

Trilha sonora de *Halo* vem com DVD bônus de *Halo 2*

A Sumthing Else Music Works Inc., responsável pela comercialização da trilha sonora do game de maior sucesso do Xbox, lançou uma edição especial com o som de *Halo: Combat Evolved*.

A edição contém um DVD bônus com *trailers* e vídeos da esperada continuação, além de versões *surround* das músicas compostas por Marty O'Donnell não foram utilizadas em *Halo*.

A trilha é uma mistura de *technera* com orquestra e recebe elogios de grandes nomes do cenário musical, ela foi apontada pela revista Rolling Stone como a melhor trilha sonora original de 2001.

Nos EUA o DVD sai por US$ 15,98.

Nintendo faz *recall* dos cartuchos de *Pokemon Ruby* e *Sapphire* no Japão

Quem comprou uma das versões japonesas de *Pokemon Ruby* ou *Sapphire* e notou algo de estranho deve ficar esperto: a Nintendo anunciou que cartuchos com mais de um ano estão apresentando *bugs* (pequenos defeitos de programação). O problema está no relógio interno do jogo: ele pára o crescimento das árvores plantadas pelo jogador, que rendem frutos úteis à evolução dos *Pokemons* e desabilitam o mini-jogo da loteria em Lilycove, impedindo o jogador de comprar bilhetes.

O problema não afeta os arquivos salvos do jogo. A Nintendo está oferecendo consertos gratuitos para todos aqueles que tiverem cartuchos defeituosos, através da instalação de um *patch*, em lojas de assistência técnica autorizadas. Por enquanto, o serviço está sendo prestado apenas no Japão, pois, como o *bug* se manifesta apenas depois de um ano, ainda não se sabe se os cartuchos norte-americanos terão o mesmo defeito.

NEWS

Um exército, uma criatura imortal e a maior batalha da história de Everquest

No mês passado, 180 jogadores de *Everquest*, o RPG on-line da Sony Online Entertainment, realizaram uma tarefa quase impossível: mataram o monstro Kerafyrm, também conhecido como The Sleeper.

A incrível batalha, realizada no servidor Rallos Zek, foi dramática. Quando a criatura estava com apenas 27% de sua energia, o servidor foi resetado. Segundo a SOE, havia um grupo agindo contra as regras do *game*, fazendo com que Kerafyrm ignorasse os personagens que a atacavam devido a um *bug*, o que resultou no desligamento.

O grupo tentou mais uma vez e, depois de quatro horas de luta honesta, conseguiu. Anunciada como imortal, a criatura tinha na verdade 10 bilhões de *hit points* (!!!), cerca de 5 mil vezes mais energia do que alguns deuses do RPG.

O resultado da maior luta da história de um MMORPG pode ser conferido na foto do corpo de Kerafyrm com energia zerada.

Lançamento simultâneo do Playstation 3 no Japão e na China

O porta-voz da Sony Entertainment, em uma entrevista ao jornal *Asahi Shinbun*, anunciou que o mercado Chinês será o primeiro, ao lado do Japão, a receber o novo Playstation 3 e o portátil PSP.

Se, mesmo com o alto índice de pirataria chines, a Sony tomou essa decisão, talvez nós possamos ter a chance de ter algum console da empresa distribuído oficialmente por aqui. O maior empecilho para se ter um PSONE, um Playstation ou até mesmo um Xbox distribuído no Brasil é o índice elevado de pirataria nacional.

Vamos torcer.

A Sony também divulgou algumas imagens do portátil PSP. A empresa ainda pretende exibir um protótipo, assim como alguns títulos, na E3 2004 e na Tokyo Game Show 2004, para então lançá-lo no final deste ano.

O aparelho, de forma retangular e de linhas arredondadas, tem à direita os mesmos quatro botões dos *joysticks* do PSOne e PS2 (círculo, quadrado, triângulo e X) e o direcional à esquerda, com uma tela de LCD no centro de 4,5 polegadas. A mídia dos jogos será um mini-disco UMD (*Universal Media Discs*) de seis centímetros de diâmetro, com a capacidade de armazenamento de 1,8 GB, colocada na parte de trás do portátil.

Com dois chips de 32 bits e 8 Mb de memória, o PSP poderá gerar até 33 milhões de polígonos por segundo e suportar vídeos em formato MPEG4. Cada disco UMD tem capacidade para duas horas de vídeo com qualidade de DVD. Além disso, suporte para a músicas gravadas em formato MP3, AAC e ATRAC3.

N-Gage: telefone celular, MP3 player, vídeo game portátil e... emulador de arcades?

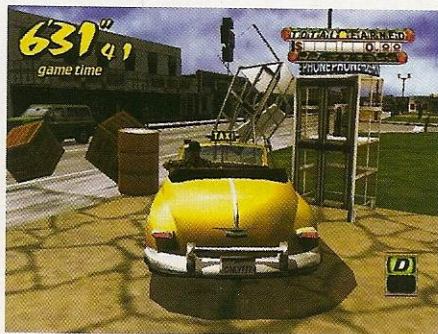
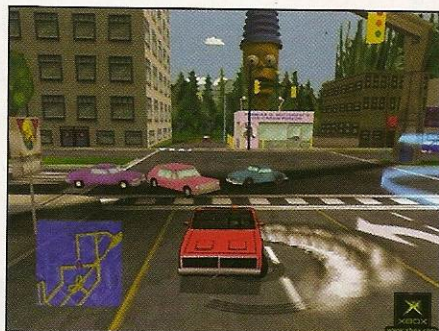
O N-Gage, o novo celular multi-uso da Nokia, recebeu mais uma função pela qual provavelmente a empresa não esperava. Um tal de Peter van Sebille desenvolveu uma versão do emulador (programa que faz um computador imitar outra máquina, como um vídeo game) Mame para o aparelho, batizada de EMame. Para quem não conhece, o Mame é um dos mais famosos emuladores de arcade que existem. Ele abrange as principais máquinas das últimas duas décadas e simula de jogos como *Pac-Man* a *Marvel vs Capcom*.

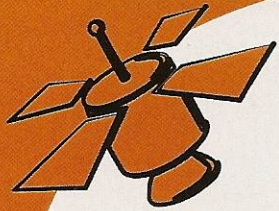
Apesar do N-Gage ter sido o celular usado para o desenvolvimento do emulador, o programa também funciona com outros aparelhos da Nokia que usam o sistema operacional Symbian, como o Nokia 7650, o Nokia 3650 e o Nokia 6600. Os jogos ainda são limitados aos arcades antigos, como o próprio *Pac-Man* o *Elevator Action* o *Rally X* e o *Space Invaders*.

Para quem já se animou com a idéia, um aviso: o programa está em uma de suas primeiras versões e é muito instável. Alguns dos problemas citados no site do criador incluem lentidão durante as partidas e travamento ao carregar determinados *games*.

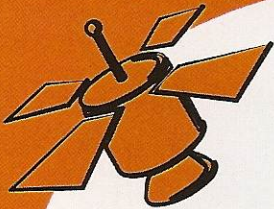
Sega processa Eletronic Arts por plágio de Crazy Taxi com Simpsons Road Rage

A Sega está processando a Eletronic Arts, a Radical Games e a Fox Filmed Entertainment, uma divisão da Fox Entertainment, por plágio na criação do jogo *Simpsons Road Rage*. Segundo a empresa japonesa, o *game* é uma imitação de *Crazy Taxi*, um dos maiores sucessos lançados para Dreamcast.

Para reforçar seu argumento, a Sega cita diversos *reviews* de revistas e sites que tratam de vídeo games, citando a semelhança entre os dois títulos. A fabricante pede que todas as cópias de *Simpsons Road Rage* sejam tiradas do mercado e que as vendas sejam interrompidas imediatamente.

Lançado em 2001, *Road Rage* tem como objetivo fazer corridas com passageiros e levá-los para vários pontos da cidade de *Springfield*, usando os personagens e veículos do seriado *Os Simpsons* ao invés de táxis. O *game* já vendeu cerca de 1 milhão de cópias em todo o mundo.

news

Final Fantasy é uma das séries de jogos mais famosas de todos os tempos. Quem aí gosta de RPG e nunca cavalgou um chocobo ou conversou com um *moogle* para salvar seu jogo?

Se você é um dos poucos desafortunados que ainda não se aventurou pelo mundo fantástico de *Final Fantasy*, esta é sua chance. Nas próximas páginas, você vai conhecer os títulos mais recentes da série e poderá escolher por qual deles irá iniciar sua experiência em um mundo de gráficos caprichados e história envolvente. Kupo!

ESPECIAL

Final Fantasy X-2

Por Wildson Coronad

A série *Final Fantasy* ganhou, pela primeira vez, uma continuação real de um de seus jogos. O resultado foi bom, mas sempre dá para melhorar

O mundo é o mesmo, mas a história... Quanta diferença

A história de Final Fantasy X-2 (FFX-2) se passa dois anos após os acontecimentos de FFX. Livres da presença maligna de Sin, os habitantes de Spira agora podem se preocupar com questões rotineiras. Até mesmo Yuna, personagem do antigo *game*, teve que se adaptar às mudanças, passando a trabalhar como uma *sphere hunter* (caçadora de esferas). Ao lado de Rikku, personagem que apareceu no jogo anterior, e Paine, novata no universo de Final Fantasy, as três garotas formam um grupo para procurar as esferas chamado Gullwings.

As esferas têm a capacidade de documentar os acontecimentos da história do planeta e, por isso, são valiosas e procuradas. O trio enfrenta a concorrência de diversos sphere hunter. As *Gullwings* são motivadas por uma esfera encontrada por Yuna, que mostra Tidus, um dos protagonistas do FF X, mantido preso. Para descobrir o paradeiro do herói, as garotas partem para a aventura.

Uma reciclagem no mundo de *Final Fantasy* para criar a jogabilidade de X-2

Uma das mudanças mais significativas na jogabilidade é a liberdade para explorar o mundo. O jogador pode escolher como caminho qualquer parte do mapa, locomovendo-se a bordo da Celsius, a aeronave das garotas. As áreas mais relevantes para o entendimento da história são destacadas, para que você possa compreender a narrativa. Isso é uma vantagem para os novatos em RPG, pois passar apenas pelo essencial diminui o tempo de jogo. Mas há um bom desafio para os veteranos também: os caminhos alternativos trazem itens poderosos e ajudam a elevar o nível dos personagens, além de ajudar a entender a história. O game é flexível quando se trata do tempo que se deseja gastar com ele. O único problema aqui é que a maioria dos cenários visitados saiu de FFX e, mesmo com desafios diferentes, pode cansar quem já jogou este *game*.

FFX-2 traz de volta o sistema de profissões (*job system*) de versões anteriores levemente modificado. As profissões são definidas por roupas, adquiridas com esferas especiais – as *dresspheres* – encontradas po todo o *game*. As roupas dão as personagens habilidades especiais à medida que evoluem. Essa habilidades podem ser usadas durante as batalhas. É possíve

trocar de profissão a qualquer momento.

O sistema de combate é um dos mais dinâmicos que já apareceram num RPG. A.s personagens executam os comandos quase em tempo real. Pode-se criar pequenos combos, ligando os golpes de duas ou mais personagens num determinado espaço de tempo, o que garante maiores danos aos inimigos. Para quem curte o estilo tradicional de lutas mais devagar, há uma opção de ajuste de velocidade. Mesmo assim o jogo continua mais rápido que a média.

mas as personagens mantiveram as mesmas vozes Como primeira continuação da história de *Final Fantasy*, FFX-2 cumpriu o papel. Apesar dos pequenos problemas, como a repetição exagerada de cenários, o *game* tem características que podem agradar tanto quem não jogou o original como quem busca se aventurar um pouco mais pelas terras de Spira.

O visual podia ser melhor, mas o som mudou o quanto precisava.

Os gráficos não mudaram quase nada em relação a FFX e, salvo um pequeno avanço nas animações e nos efeitos das magias, o jogo é o mesmo. Apesar de ainda ser um dos melhores gráficos do PS2, há uma defasagem de quase dois anos nas técnicas usadas, tempo mais do que suficiente para a Square ter desenvolvido maneiras de tornar o título mais bonito. O som evoluiu na medida certa: as músicas foram modificadas,

ESPECIAL

GAMERS		
	Gráficos 7,0	Jogabilidade 8,0
Produtora:Square Enix Desenvolvido por: Square Enix Gênero: RPG Jogadores: 1	Som 7,5	Empolgação 7,0
	Nota Final 7,5	

Final Fantasy XI

Por Wildson Coronado

Boa história, personagens cativantes e muita luta. Mas não parece Final Fantasy

Criada em 1988, a série *Final Fantasy* se tornou para muitos sinônimo de RPG. A Square porém, não quis parar aí e a transportou para o universo dos jogos on-line, mudando radicalmente os conceitos da jogabilidade para adaptá-la ao modo *multiplayer*. O resultado, para a sorte da empresa, vem agradando.

Várias raças, um objetivo – coletar cristais

FFXI não é muito diferente de outros MMORPGs que existem. Há cinco raças disponíveis: Hume, Elvaan, Tarutaru, Galca e Mithra. Há opções de mudar a aparência dos personagens, como cor de cabelo, rosto, sexo (quando possível). Também será preciso associá-los a uma das nações do *game*.

No início, você pode escolher apenas entre seis profissões – guerreiro, ladrão, monge, mago branco, mago negro ou mago vermelho. Mas, à medida que seu personagem sobe de nível, outras opções são disponibilizadas..

A vantagem de FFXI é que seu personagem pode mudar de profissão em qualquer momento do jogo, apesar de perder todos os níveis que adquiriu até então. Além disso, quando se atinge um determinado nível, pode-se escolher uma profissão auxiliar. Embora seja impossível se ficar tão poderoso na segunda profissão quanto na primeira, seu personagem desenvolve outras características, tornando-se mais versátil no campo de batalha – é muito útil, por exemplo, ter um guerreiro que controle magia negra. Não há grandes diferenças de habilidades entre as raças, portanto, todas podem executar qualquer função.

Para manter os jogadores ocupados, foi criado o *Conquest System*. As três maiores nações de Vana'diel (o mundo de FFXI), lutam após anos de guerra, isso para manter seus territórios seguros. Na prática, isto significa que quanto mais criaturas você matar, melhor para a sua nação, pois o controle de certas regiões é determinado pelo saldo de mortes entre as nações. Controlar mais territórios significa ter mais cristais, a moeda do jogo, e, ao doá-los para sua nação, você adquire *Rank Points*, que servem para liberar novas missões.

A economia também é dependente dos cristais, já que eles são

usados na fabricação de itens. Assim como em *Star Wars Galaxies*, são os próprios jogadores que movimentam a economia, vendendo seus itens pelo preço que quiserem em verdadeiras casas de leilões. Esse processo está interligado ao *Conquest System*, pois a perda de territórios implica ter menos cristais, afetando toda a economia de uma nação.

ESPECIAL

Americanos vs japoneses

A Square não servidores servidores para o público norte-americano. Isso os força a utilizar os mesmos servidores que os japoneses, o que representa vantagens – a economia já está estabelecida e funcionando, além de vários *bugs* típicos do lançamento de RPGs on-line já terem sido reparados. Os benefícios também valem para os brazucas.

Há uma boa ferramenta de tradução do japonês para o inglês. Não é confuso jogar com a galera da terra do sol nascente.

Mas nem todos os problemas foram resolvidos. Ainda não existe a opção de luta entre dois jogadores e os comandos são complexos, já que se trata de uma conversão do FFXI do Playstation 2. Outro problema é o preço: 12 dólares de mensalidade pelo pacote básico, o que pode inibir muita gente a entrar na brincadeira.

FFXI é um ótimo RPG on-line e tem a vantagem de já ter vários defeitos corrigidos. É uma boa opção para quem curte esse tipo de jogo, mas, para os fãs de *Final Fantasy*, é bom ir devagar apesar do nome, o *game* é bem diferente do resto da série.

GAMERS		
Produtora:Square Enix Desenvolvido por: Square Enix Gênero: MMORPG Jogadores: Ilimitado	Gráficos 7,0	Jogabilidade 6,5
	Som 6,5	Empolgação 7,0
	Nota Final 7,0	

Final Fantasy: Crystal Chronicles

Por Wildson Coronado

A volta do filho pródigo

Depois de vários anos, a série *Final Fantasy* retorna para um console da Nintendo. *Final Fantasy: Crystal Chronicles* para o GameCube uma versão exclusiva e com conectividade com o Game Boy Advance. Por enquanto, apenas a versão japonesa foi lançada, mas não agüentamos esperar a americana e já mostramos tudo a você.

A história é o forte de todo Final Fantasy. E Crystal Chronicles é a exceção da regra

Em *Crystal Chronicles*, todo mundo está coberto por uma névoa venenosa. Seus habitantes descobriram que, com o uso de um cristal especial, é possível evitar os males da terrível neblina. Porém, para ativar seus poderes e mantê-los funcionando, é preciso usar uma água especial e rara chamada *Mirula Droplets*. A cada ano, uma caravana parte numa difícil jornada em busca do líquido precioso. Você joga como um dos membros

desse grupo, conhecido como *Crystal Caravan*.
O enredo e a sua apresentação ao jogador fogem do esperado de um game da série . A história é interessante, mas não cresce além do que já foi dito. Durante a partida, há poucas cenas em CG explicando-a.

Um GameCube, quatro GBAs e muita diversão no modo multiplayer

A jogabilidade de *Crystal Chronicles* é radicalmente diferente do restante da série. Uma das principais mudanças é a opção de partidas *multiplayer* (é possível jogar sozinho também), em que até quatro pessoas podem jogar ao mesmo tempo, com uma vantagem: a tela não é dividida. Todos os personagens aparecem juntos, como nos bons jogos de ação de antigamente, muito comuns nos fliperamas, como o arcade dos *Simpsons*. O ângulo

posição da câmera também é igual ao desse tipo de jogo. Colocar todos os personagens na mesma tela com certeza é divertido, mas a idéia não foi bem aplicada. Um dos personagens deve carregar um pequeno pedaço de cristal num suporte para todos evitarem a névoa, porém a área de proteção que ele cria é menor do que a tela. Se alguém ultrapassa esse limite, imediatamente começa a perder energia, o que tira a liberdade de movimentação. O cristal pode ser passado a outra pessoa a qualquer momento, o que ajuda a recuperar energia mais rápido, só que, ainda assim, dificulta a dinâmica do jogo.

A conexão entre GameCube e GBA é feita para o modo *multiplayer* apenas. Cada jogador deve, necessariamente, usar seu próprio portátil. Na tela do GBA, são exibidas informações exclusivas do personagem, como os tipos de magias que adquiriu. Como os outros jogadores não as podem ver, é forçada a comunicação verbal entre os participantes, pois muitas magias podem ser usadas em conjunto, provocando efeitos devastadores nos adversários. É também através do GBA que os

personagens são controlados, como em um *joystick*.
A divisão das áreas de *Crystal Chronicles* é parecida com a de jogos de ação. Você enfrenta diversos inimigos no caminho até um chefe de fase e, depois da luta, coleta um pouco de *Mirula Droplets*. As lutas são dinâmicas como em *Zelda*: é preciso movimentar-se o tempo todo, batendo e fugindo, ao invés do tradicional sistema de turnos, em que cada personagem tem sua vez de atacar.

Um *Final Fantasy* diferente

Os gráficos são apropriados ao estilo de jogo da Nintendo. Dos cenários aos personagens, há um ar infantil. Não entenda mal! O visual do *game* é ótimo, apenas tem a aparência é amigável como os títulos de Mario e suas variações. *Crystal Chronicles* é bem diferente do que nos acostumamos a ver nos últimos jogos de *Final Fantasy*, o que não significa que seja melhor ou pior. Pelo contrário; é recomendado a todos os fãs de RPG. Esqueça as diferenças deste game com os outros da série, vistos nos consoles da Sony, e aproveite-o por suas qualidades originais.

ESPECIAL

GAMERS		
Produtora:Nintendo Desenvolvido por: Square Enix Gênero: RPG Jogadores: 4	Gráficos 7.5	Jogabilidade 8.5
	Som 7.0	Empolgação 7.5
	Nota Final 7.0	

Final Fantasy XII

Por Wildson Coronado

Prepare-se para o que pode ser um novo marco no mundo dos RPGs

Ao que tudo indica, os *games* da série *Final Fantasy* não deixarão de ser fabricados tão cedo. *FF XI* ainda nem foi convertido dos PCs para o Playstation 2, e o próximo jogo já está sendo produzido. E, pelo vídeo demonstrativo que a Square exibiu recentemente à imprensa, *Final Fantasy XII* vai mostrar ao mundo aquilo de que todo o poder de processamento do console da Sony é capaz.

Era uma vez, em Ivalice... De novo

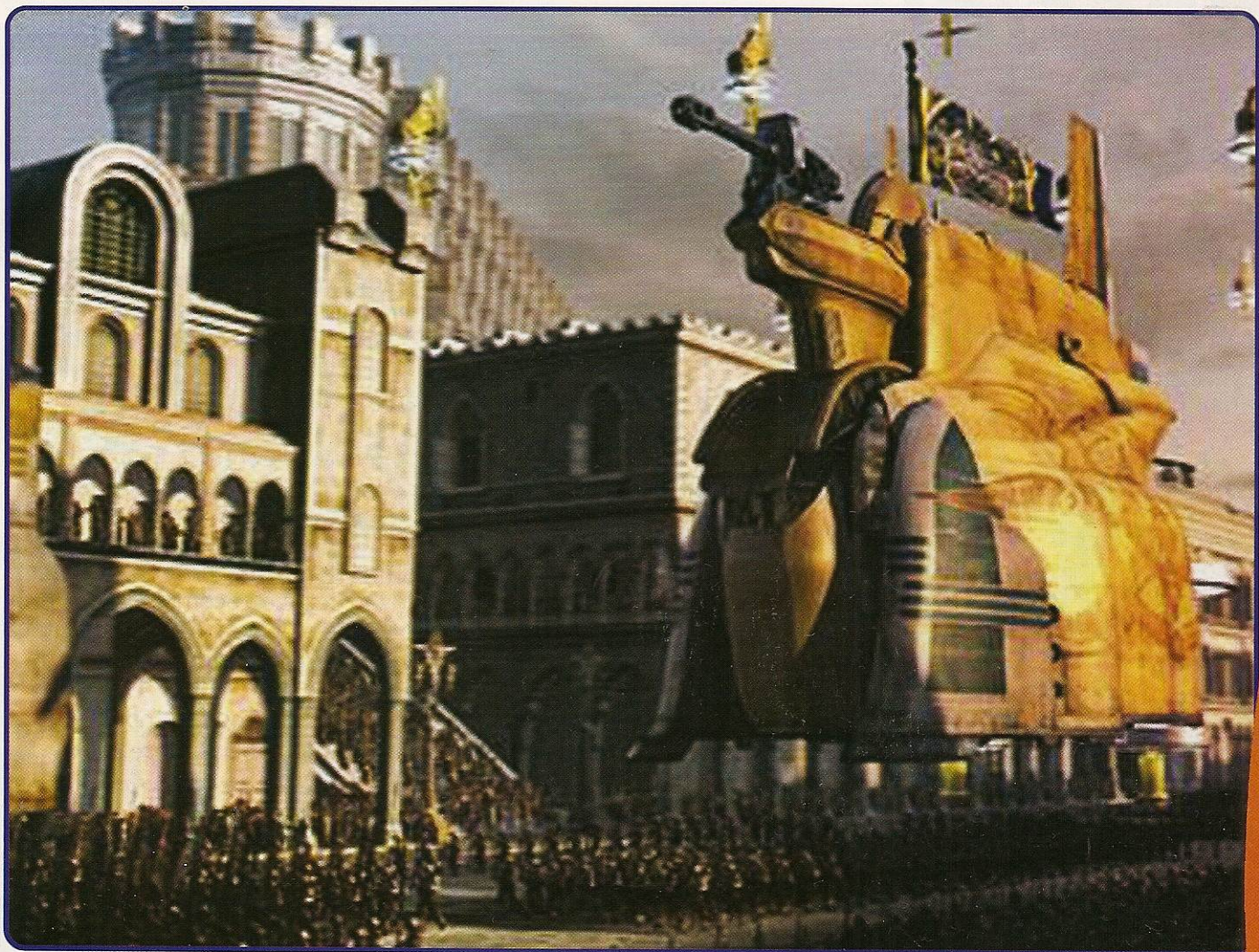
A história de *FF XII* se passa em Ivalice, um mundo já reproduzido em *Final Fantasy Tactics*. Nele, o reino de Arcadia, que controla o continente de Valendia, está envolvido numa guerra violenta longa com o reino de Rosaria, estabelecido no continente de Ordalia. A situação do conflito começa a mudar quando Arcadia toma posse de um terceiro reino, bem menor, conhecido como Dalmasca. A vantagem de controlar o pequeno reinado é a sua localização estratégica, exatamente entre as duas potências. Com a morte do rei de Dalmasca, a princesa Ashe, a única sobrevivente da família real, desaparece. Mas continua por perto. Ela cria um movimento secreto de resistência aos invasores arcadianos e é neste momento que ela conhece Vaan, um garoto que perdeu os pais durante a invasão. O encontro dos dois é o ponto de partida de FF XII.

Sobre os protagonistas, sabe-se que são jovens – Ashe tem 19 anos e Vaan, 17, idades próximas a de outros heróis da série. A tragédia afeta os personagens de maneiras opostas: enquanto Ashe se torna hostil e vingativa, Vaan continua otimista quanto a seu sonho de se tornar um pirata aéreo. Outro detalhe interessante sobre o rapaz é que seus traços são bastante

afeminados. Esperamos que sua personalidade não siga o mesmo caminho.

O mistério da jogabilidade

A influência de outros FF não pára no mundo de Ivalice. Os *Judges* (juízes), responsáveis por manter as regras vigentes em *Tactics*, terão um papel de destaque em *FF XII* tanto que há um deles no logotipo do jogo. Mas não como protetores, e sim como vilões. Agora conhecidos como *Knights of Terror*, os *Judges* irão perseguir os heróis e encontrá-los várias vezes durante o desenrolar do *game*. Outros retornos de jogos anteriores incluem os Chocobos, os pássaros que servem como transporte e as raças Viera e Bangaa.

A parte aérea parece ser um dos focos da ação no jogo. As *artworks* e o vídeo demonstram uma variedade de aeronaves de tamanhos diferentes, sem contar que Vaan sonha em se tornar um pirata dos ares. Há modelos pequenos, para poucos tripulantes,

e com mais de 300 metros de comprimento.

Pelo estágio atual do desenvolvimento de *FF XII*, há pouca informação sobre a jogabilidade. Já sabemos que a equipe será formada por até três personagens e que o *game* não trará um modo on-line, mas detalhes sobre outros personagens jogáveis e o sistema de batalhas continua um enigma.

A guerra (nas estrelas?) por Ivalice retratada em gráficos sem iguais no PS2

Os gráfic os são, com certeza, o que mais impressiona até aqui. A equipe de produção visitou lugares exóticos buscando inspiração para os cenários, como a Turquia e outros países mediterrâneos. Também foram fontes a Índia e a arquitetura dos edifícios de Nova York, embora pareça que ter existido, mesmo que inconscientemente, outra origem para as idéias: os filmes da nova trilogia de *Star Wars*. Há uma cidade que se parece bastante com uma mistura entre a metrópole do planeta-sede do Conselho Jedi e a cidade natal da princesa Amidala, do planeta Naboo.

Infuências à parte, o visual de *FF XII* é maravilhoso. As cidades estão lotadas de pessoas, naves e movimento, em um nível de detalhes difícil de se ver. Os personagens beiram a perfeição e, embora tenham sido usados menos polígonos para criá-los do que em *Final Fantasy X* e *X-2*, a qualidade superior das texturas deu origem a gráficos ainda melhores. Até os chocobos estão com um visual mais agressivo, parecendo grandes aves de rapina aladas.

Mas são os efeitos de luz que fazem babar. É como se o próprio sol estivesse iluminando as construções e as pessoas. É um efeito realista capaz de deixar qualquer um com vontade de jogar. Também os gráficos durante o jogo são excepcionais: há uma cena de batalha em que aparecem palmeiras com qualidade foto-realista. É incrível saber que o Playstation 2 pode gerar gráficos tão impressionantes.

Se for esperar por *Final Fantasy XII*, é melhor se sentar...

O potencial de *Final Fantasy XII* é realmente incrível. O FF XII poerá ser um dos maiores da série, desde que a jogabilidade mantenha o nível mostrado até então. O único problema vai ser aguardar: o lançamento está marcado para meados de 2004, sem data definida. Isso significa que ainda teremos, no mínimo, seis meses de espera pela versão japonesa – a americana deve sair só no fim do ano que vem. Não deixe de acompanhar as próximas edições da **GAMERS** para continuar por dentro.

Produtora: Square Enix
Produzido por: Square Enix
Tipo: RPG
Lançamento: 2004

Dragon Ball Z: Budokai 2

Atari anuncia a continuação da saga *Dragon Ball Z* para Playstation 2

Damned: O fim do ano promete ser generoso para os proprietários do console da Sony. Para dezembro está previsto o lançamento do *Dragon Ball Z: Budokai 2*, produzido pela Atari.
Como no mangá, o jogo conta com as antigas fusões, como a de Goten e Trunks que se transformam no fabuloso Gotenks, e também algumas inéditas.
Há mudanças extremas nos gráficos e na jogabilidade. Além disso, há oito novos cenários e 34 jogadores da saga de *Dragon Ball Z* para você escolher. Cinco modos de jogo estarão disponíveis, entre eles, uma versão inédita do modo *single-player*, chamado *Dragon Mode*.
Nesse modo, os jogadores contarão com a ajuda dos personagens do DBZ para recuperar as sete esferas do dragão perdidas no universo.
Segundo a produtora, a primeira versão foi bem sucedida, alcançando a marca de 3,5 milhões de cópias vendidas em todo o mundo até julho deste ano. *DBZ: Budokai 2*, que promete bater essa marca, chegará às lojas brasileiras até metade de dezembro.
Aqueles que são fãs de *Dragon Ball Z* continuarão apreciando a saga através desse jogo, que promete ser incrível.
Produtora: *Atari*
Previsto para: *2004*

Psi-Ops: The mindgate Conspiracy

O poder da mente no PS2

Damned: A produtora Midway anunciou o mais novo jogo de ação em terceira pessoa para Playstation 2, o *Psi-Ops: The Mindgate Conspiracy* também conhecido nos Estados Unidos como *ESPionage*.
O jogador encarna um soldado que com poderes paranormais, mas não consegue controlá-los corretamente. Você terá que desenvolver os poderes e habilidades da mente para combater um general que mantém a população da cidade escravizada, obrigando a todos a trabalhar para ele.
A jogabilidade de *Spi-Ops* é parecida com a de *Headhunter* e *Dead to Rights*. Conforme o personagem desenvolve seus poderes psíquicos, ele será capaz de colocar fogo nos inimigos. E arremessar objetos sem sequer tocar neles.
Todos devem imaginar que se trata de um jogo fácil pelo fato de o soldado ter poderes, mas a Midway divulgou que será um jogo com um nível de dificuldade elevada e inimigos com grande inteligência artificial.
Também podemos notar pelas imagens liberadas que os gráficos e a resolução serão ótimos.
O game tem previsão de lançamento para fevereiro de 2004.

Spawn: Armaggedon

O soldado do inferno está de volta

XiXa: Spawn era um policial Al Simmons, assassinado por seus próprios companheiros. Após sua morte, um demônio lhe concedeu poderes para que realizasse seus trabalhos. Mas Simmons decidiu não ajudar o demônio e sim usar seus poderes para o bem. Assim nasce Spawn.
Se observarmos os antigos *games* da série veremos que não saiu nada bom até hoje. Mas 2004 promete ser o ano do herói. A Namco está trabalhando com Todd McFarlane o melhor *game* de Spawn. O jogo contará com 30 missões. Spawn deve descobrir os mistérios da trama enquanto salva o mundo. Muitas fases se passam em locais conhecidos dos fãs de quadrinhos e contam com inimigos antigos e outros criados especialmente para o game. A jogabilidade será bem parecida com a do título da Capcom Devil May Cry, com direito a combos e muita pancadaria.
Além dos ataques normais, Spawn terá acesso a magias poderosas. Os gráficos do game são bem acabados e com um visual *dark*. A cara da história em quadrinhos. O som acompanha a riqueza de detalhes. O barulho dos disparos e o grito de desespero de seus inimigos são de encher os ouvidos. Misture tudo com uma guitarra pesada e talvez tenhamos um super sucesso.
Espera-se que esse título do soldado do inferno se salve do esquecimento.
Produtora – Namco
Previsão - 2004

Monster Rancher 4

Por Wildson Coronado

Cansou dos bichinhos Pokemón? Então prepare-se para os monstros de Monster Rancher 4

Monster Rancher surgiu como um desenho animado com o mesmo estilo de Pokemón – capturar e criar monstros. A série não demorou também para aparecer nos videogames. O PSone como sua principal plataforma, concorre contra o *Pokemón Stadium* do *N64*. Agora, MR 4 chega ao Playstation 2 para provar que a série ainda pode inovar.

Sabe aquele seu CD velho? Ele pode esconder um monstro...

A história terá mais destaque do que em versões anteriores. Você controlará um garoto criador de monstros, Phan, recém-expulso da escola de criação dessas criaturas. No começo do jogo voce terá um garu (monstro criado por Phan no início), mas, durante seu progresso, será preciso criar seus próprios monstros. A boa notícia é que os mais de 300 monstros serão obtidos inserindo CDs e DVDs no console, como nas versões passadas. As mídias não precisam ser necessariamente de jogos, podem conter álbuns de música ou filmes.

O *game*. O jogador poderá visitar vários locais nas cidades e aceitar missões paralelas , além de explorar áreas em busca de itens escondidos. Haverá bastante diálogo com os personagens controlados pela máquina. Tudo para adicionar maior flexibilidade e diversidade ao *game*.

Criar um monstro não é fácil. Mas o calendário pode dar uma ajuda

Para facilitar o treinamento, MR 4 terá um sistema, que permitirá programar suas atividades de até oito semanas. Além disso, haverá diferença entre as atividades que Phan realiza nos dias de semana e aos fins de semana. Os dias úteis são reservados para o treinamento dos monstros, enquanto sábados e domingos servem para visitar as cidades vizinhas, participar de campeonatos e explorar o mundo.

Os monstros podem ser úteis nessas explorações, pois podem levar Phan nas costas ou entrar em lugares que o garoto não consegue penetrar.

Os monstros não morrerão mais, como nas versões antigas. Ao atingirem certa idade, são congelados e seu material genético pode ser usado em cruzamentos para criar novos monstros, dotados das características mais fortes dos pais.

Mantendo em MR 4 tudo o que tornou os jogos anteriores um sucesso e acrescentando a exploração e a jogabilidade, a série dá um salto de qualidade. O game promete trazer diversão tanto para os fãs como para quem ainda não o conhece.

Produtora: Tecmo
Desenvolvido por: Tecmo
Tipo: Aventura
Lançamento: 2004

Fatal Frame 2: Crimson Butterfly

Por Wildson Coronado

Crimson Butterfly, a promessa da Tecmo de um jogo de terror diferente, mas ainda assustador

Mais um game de terror está chegando para o PS2. *Fatal Frame 2: Crimson Butterfly* conta a história de duas irmãs gêmeas, Mayu e Mio. Ao seguirem uma borboleta vermelha, as garotas encontram uma vila abandonada, que foi palco de um ritual com duas irmãs gêmeas, anos antes, em que a mais velha assassinou a menor. Mayu, que tem poderes psíquicos, é possuída pelos espíritos do lugar e, agora, quer repitir o ritual. Jogando como Mio, será preciso salvar Mayu e, claro, a própria pele.

Apesar da Tecmo ter lançado o primeiro *Fatal Frame* para PS2 e Xbox em 2002, o novo game não é uma continuação. Tem poucas semelhanças com o original. A história de *Crimson Butterfly* é original e se passa 30 anos antes dos acontecimentos do primeiro jogo.

Sua arma: uma máquina fotográfica

Para enfrentar os espíritos, Mio estará armada apenas com uma lanterna e a Câmera Obscura, uma máquina que é a sua única defesa contra o ataque dos fantasmas. O aparelho surgiu no primeiro *Fatal Frame* e, dessa vez, a história promete desvendar a sua origem.
Crimson Butterfly corrige problemas de jogabilidade de seu antecessor, que era complicado para iniciantes, mas muito fácil para jogadores experientes, e traz itens capazes de aprimorar a câmera ao longo do *game*, tornando-a mais poderosa. Também está sendo desenvolvida uma maneira de usar a câmera na solução de enigmas.

Uma nova forma de assustar

Segundo Keisuke Kikuchi, produtor de *Crimson Butterfly*, o maior apelo ao terror vem da imaginação, diferente de outros jogos do gênero, como *Silent Hill*, em que a fonte do medo está no grotesco, e *Resident Evil*, que utiliza o fator-surpresa. Uma outra diferença é que *Crimson Butterfly* terá forte influência japonesa, das construções na vila até os personagens. Mio e Mayu são duas garotas adolescentes com traços asiáticos mas a Tecmo não descarta a possibilidade de ter que alterar algumas de suas características, como a idade, por exemplo.
Para saber se *Crimson Butterfly* realmente pode ser uma nova opção entre outros games de terror, fique ligado nas próximas edições.

Produtora: Tecmo
Desenvolvido por: Tecmo
Tipo: Aventura
Lançamento: Final de 2003

PREVIEWS

Beyond Good & Evil

Por Wildson Coronado

Se não gostar desse jogo, comece a rever seus conceitos sobre video game: o problema pode estar com você

É impossível criar um jogo sem falhas. Porém, esporadicamente, surgem títulos bons em quase todos os aspectos, fazendo com que os erros sejam esquecidos. Um exemplo recente é *Beyond Good & Evil*, um *game* de aventura desenvolvido pela Ubisoft que, da história aos gráficos, e à jogabilidade, é capaz de prender sua atenção logo de cara.

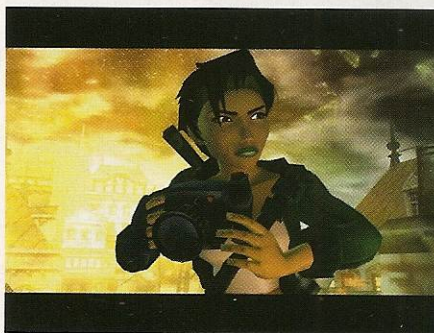
Guerra civil, traições, tudo com uma pitada de humor

A história narra a guerra entre os habitantes do pequeno planeta Hillys e uma raça de invasores alienígenas conhecida como Domz.

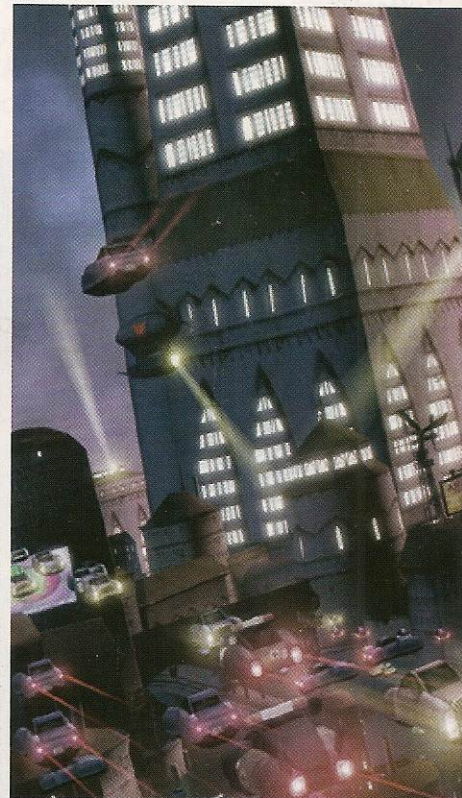
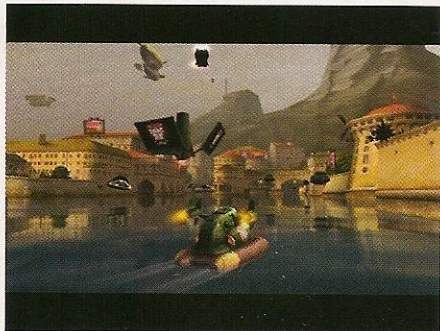
Em meio aos conflitos, uma garota de 20 anos chamada Jade, a protagonista do *game*, cuida de crianças órfãs da guerra em sua casa-farol. Mas as coisas mudam radicalmente quando uma organização secreta, a IRIS, a contrata fotógrafa *free-lance* para descobrir uma possível relação entre os aliens e a Alpha Sections, uma força militar criada especialmente para proteger os cidadãos de Hillys.

A história contém leves toques de crítica política, mas seu foco não é nenhuma mensagem ou lição de moral. A intenção principal é entreter o jogador e, de fato, isso acontece. Os outros personagens ajudam nessa tarefa. Pey'J, o homem-porco que criou Jade desde a infância, é tão engraçado e carismático quanto a protagonista, o que ajuda a compor o clima e tornar o título divertido.

A arma principal de Jade: uma máquina fotográfica

É claro que um bom enredo não faria muita diferença caso a jogabilidade fosse ruim. O que não é o caso. Toda a ação rola numa perspectiva em

terceira pessoa, com diversos lugares a serem explorados, tanto a pé como por veículos, como um hovercraft. Esses veículos têm outras funções além de transporte: podem ser equipados para atacar inimigos e, no caso do *hovercraft pode ser*, usado em corridas para ganhar uma grana.

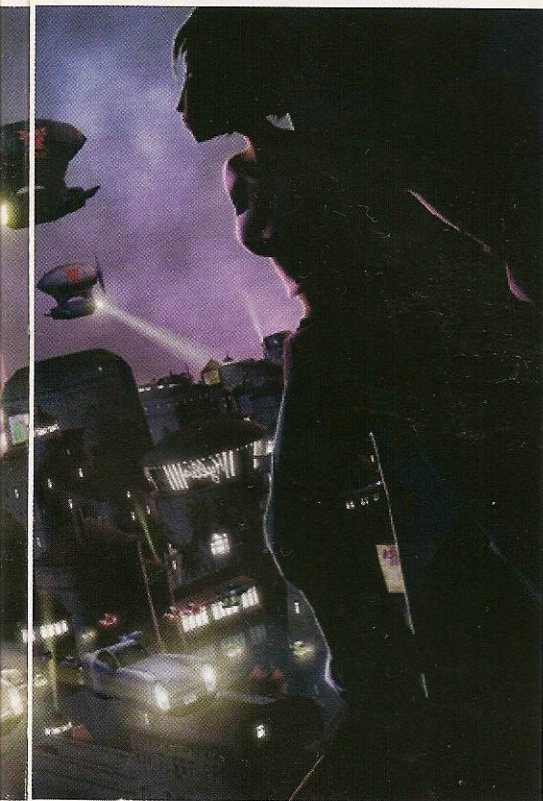
O arsenal básico de Jade inclui um bastão para derrubar os adversários durões e uma câmera, com a qual registra toda

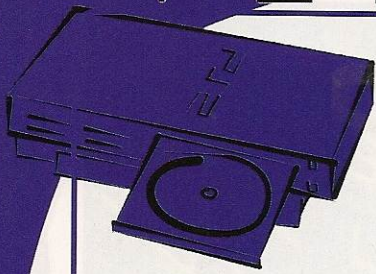
REVIEWS

a conspiração nos basidores da guerra. A máquina é empregada com freqüência, já que as evidências estão em toda a parte. Além disso ela é usada como uma espécie de analisador, que rastreia informações sobre o ambiente à sua volta.

A dinâmica de *BG&E* está centrada na resolução de quebra-cabeças. A maior parte dos ambientes tem algum tipo de problema a ser resolvido como descobrir a senha de uma porta, por exemplo. As soluções variam no grau de dificuldade e geralmente necessitam de ajuda de outros personagens. Para atravessar as fases é possível usar a força bruta eliminando os guardas ou a ação furtiva, a exemplo de games como *Metal Gear* e *Splinter Cell*. Ambos os métodos funcionam – você não é forçado a seguir um estilo de jogo por ser muito mais fácil que o outro. Tudo depende de sua habilidade.

Não basta ser bonito, tem que ajudar a compor o clima do game

A atmosfera bem ambientada deve-se em grande parte aos gráficos. O visual de BG&E é levemente estilizado, ficando entre o realismo extremo de jogos como *Final Fantasty X* e o excesso de visual tipo *cartoon* de *Full Throttle*.

Os cenários na cidade têm ótimos efeitos de água e apresentam uma bela mistura de tecnologia com um ambiente rústico, enquanto as instalações invadidas são obscuras e sombrias. Os personagens têm ótimas animações e são bem expressivos, em especial a protagonista.

Você quer saber quais são os pontos negativos? Como se utiliza demais de quebra-cabeças algumas partes do jogo podem ficar cansativas. Outro problema é o tempo levado para ser detonado: em torno de 10 a 15 horas, considerado pouco por quem curte jogos neste estilo. Mas, como eu já disse, para um game como BG&E pequenos defeitos passam despercebidos. É mais que recomendado.

GAMERS		
Produtora: Ubisoft Desenvolvido por: Ubisoft Gênero: Aventura Jogadores: 1 Também para: PC, Xbox e GameCube	Gráficos 9,0	Jogabilidade 8,0
	Som 7,5	Empolgação 9,0
	Nota Final 9,0	

SOCOM II: U.S. Navy SEALs

Will: Controle por voz, partidas *online*, favelas brasileiras... ***SOCOM II: US Navy SEALs*** tem de tudo

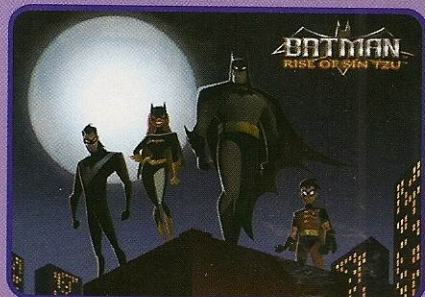
Continuação do game de mesmo nome, *SOCOM II: U.S. Navy SEALs* é um jogo de ação em terceira pessoa que valoriza o combate tático – chegar sem ser percebido e tiroteios a longa distância – uma dinâmica bem diferente dos famosos tiros em primeira pessoa. Ele segue a tendência de jogos como *Splinter Cell*, que valorizam o realismo no campo de batalha, um gênero cada vez mais apreciado.
Em *SOCOM II* você é o comandante de uma tropa de quatro soldados da força militar norte-americana conhecida como SEALs. No total são 12 missões no modo *singleplayer*, realizadas em diversos locais do mundo como Albânia, Rússia e até no Brasil, com a troca de tiros rolando nas favelas (recriadas, aliás, com alto grau de realismo). Os comandos são feitos através de um menu ou com um *headphone*, aqueles microfones usados por operadores de telemarketing, desde que compatível com o PS2. O modo *multiplayer* é onde o game fica mais divertido: suporta até 16 jogadores e traz 22 mapas, sendo 12 novos e o restante do primeiro *SOCOM*. Os mapas estão mais detalhados e maiores do que na versão anterior.
O arsenal em *SOCOM II* aumentou. Além do conjunto de armas dos SEALs, após completar o jogo você tem à sua disposição armas de outros grupos militares, como o *SAS* e o *Spetsnaz*. Também foram incluídas *shotguns*, facilitando o combate mais próximo com os inimigos.
SOCOM II já é um dos mais populares games *online* do PS2. É recomendado para jogar tanto sozinho como *online*, mas se você tiver oportunidade de experimentá-lo no modo *multiplayer* não perca a chance.

Produtora: Sony
Desenvolvido por: Zipper Interactive
Tipo: Ação
Jogadores: 16

Batman: Rise of Sin Tzu

Muito músculo e pouco cérebro

Will: Batman é um personagem que sempre tem presença garantida nos videogames, com jogos produzidos do Nintendo 8 bits ao Dreamcast. Agora os consoles de última geração também ganharam seu próprio game do cavaleiro das trevas com a chegada de *Batman: Rise of Sin Tzu*, produzido pela Ubisoft.
A história é sobre *Sin Tzu*, um vilão criado especialmente para o novo título, que utiliza os conceitos do livro *A Arte da Guerra* para derrotar Batman e seus aliados. *Sin Tzu* ainda terá a ajuda de alguns dos piores bandidos de *Gotham City*, como Bane, Cara de Barro e Espantalho. Batman, por sua vez, tem Robin, Batgirl e Asa Noturna a seu lado.
Os personagens têm características próprias em seu modo de lutar. Enquanto Batman é forte e lento, Robin é rápido, porém, fraco. Os golpes possuem animações diferentes, mas são essencialmente os mesmos para todos. A vantagem é que o jogador ganha pontos durante o jogo, que podem ser usados para comprar novos golpes e até armas, como a famosa batcorda. Apesar da boa pancadaria o game não tem mais que isto a oferecer. Há reféns para salvar e bombas para desarmar, mas estas ações se resumem a posicionar seu personagem em um determinado lugar. Não existem quebra-cabeças ou outros desafios.
Os gráficos reproduzem perfeitamente o clima escuro e sombrio da série animada e contam com excelentes efeitos de luz, especialmente nos golpes especiais. Mesmo sendo bonito não se deixe enganar: o game é só pancadaria. A falta de desafio impede *Rise of Sin Tzu* de se sustentar por muito tempo.

Produtora: Ubisoft
Desenvolvido por: Ubisoft
Tipo: Ação
Jogadores: 2
Também para: PC, Xbox, GameCube e GBA

Karaoke Revolution

Quanto vale o show?

Xixa: Se você sempre quis ir ao show de calouros do Silvio Santos mas nunca teve coragem de pagar mico na TV, essa é sua oportunidade. Bom, pelo menos a parte de pagar mico você conseguirá com certeza!

Karaoke Revolution foi criado pela Harmonix Music em parceria com a Konami com a intenção de repetir o sucesso alcançado por *Dance Dance Revolution*, outra série no estilo musical da empresa, e realmente o *game* consegue ser divertido.

O jogo dá um show de tecnologia de som, já que a pontuação acumulada durante as performances são baseadas na capacidade do jogador de cantar no tom da música escolhida, portanto, desafinou, dançou. E não pense que você precisa "manjar" de inglês para conseguir jogar. O importante é cantar no tom, e mesmo que você use aquele seu inglês *"embromation"* não tem problema.

A versão original já vem com um microfone + *Headset* idêntico ao usado no *SOCOM: US Navy Seals*, mas qualquer microfone compatível com porta USB pode ser usado para a cantoria. O repertório de *Karaoke Revolution* até que é bem legal. Se você curte um som mais pop, vai saber de cor a letra da maioria das músicas. A sacada é que a lista varia entre *hits* antigos e músicas atuais. Para citar alguns exemplos temos: Michael Jackson, Avril Lavigne, Sugar Ray, Cindy Lauper, REM, Madonna, Barenaked Ladies, UB40, Huey Lewis & the News, entre outros artistas.

Prepare-se para dar gritinhos como Michael Jackson ou incorporar Madonna cantando *Like a Virgin*. Este é o jogo ideal para juntar a galera em casa e soltar a voz.

Produtora: Konami
Desenvolvido por: Harmonix Music
Tipo: Musical
Jogadores: 8

SWAT: Global Strike Team

Xixa: *SWAT: Global Strike Team* é a versão para console da série *SWAT* que fez muito sucesso no PC.

Esse *game* se passa em um futuro não muito distante, em que uma onda de violência sem precedentes tomou conta do globo.

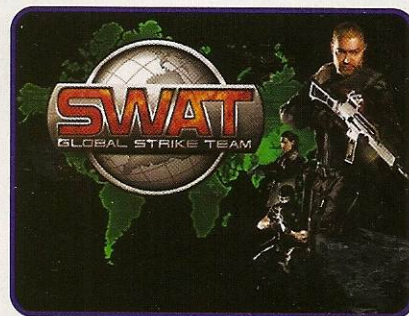
Buscando lutar contra essa ameaça comum, as nações decidem criar uma força policial global. Você controla *Mathias Kincaid*, o comandante do *Global Strike Team* e, juntamente com *Kana Lee*, uma experiente atiradora de elite, e *Anthony "TJ" Jackson*, um técnico de campo. Vocês deverão acabar com essa ameaça mundial antes que seja tarde.

A jogabilidade de *SWAT: GST* é diferente da de outros games em FPS, como *Counter-Strike*, deve-se atirar em tudo que se mexe. Como um membro da *SWAT*, você pode eliminar seus inimigos apenas se eles estiverem ameaçando você ou um dos reféns. Se você se esgueirar por trás de um inimigo armado, sem que ele o veja, e meter uma bala em sua cabeça, pode ter certeza de que você será penalizado por isso. Você sempre deve dar uma chance para o suspeito se render.

Para os que gostam mais de estratégia, isto é uma boa noticia. Mas para aqueles que gostam apenas de apertar o gatilho e ver os corpos caindo, isso pode tirar um pouco a graça do jogo.

Assim como em *SOCOM, SWAT: GST* é compatível com um microfone para você dar ordens a seus companheiros durante as missões. Isso facilita enormemente a tarefa de comandar sua equipe e, apesar de alguns comandos de voz não funcionarem corretamente, o microfone faz um bom trabalho.

Se você gosta de *games* que empregam táticas de esquadrão e quer experimentar alguma coisa diferente de *SOCOM Navy Seals*, este é o seu titulo.

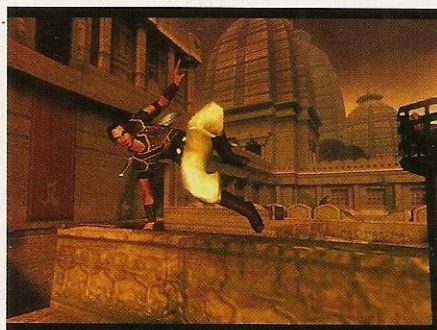
Produtora: Vivendi Universal
Desenvolvido: Argonaut Games/ Sierra
Gênero: FPS
Jogadores: 2
Também para: Xbox

Prince of Persia: The Sands of Time

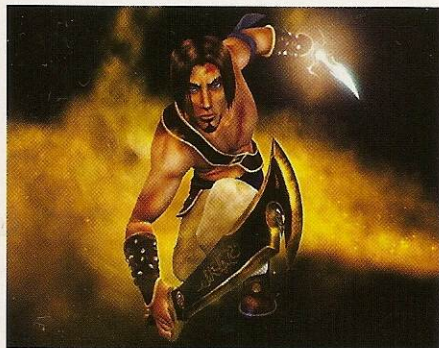
Por Rafael Silva

O clássico retorna com a corda toda

Quando a Ubisoft, produtora de sucessos como *Splinter Cell* e *Rainbow Six*, resolveu encarar a tarefa de trazer de volta o saudoso *Prince of Persia* aos consoles, ela certamente tinha em mente a meta de criar um título que poderia ser apreciado tanto por quem era fã do *game* para computadores da década de 80 quanto por quem nunca ouviu falar em *Prince of Persia*. E pode ter certeza de que eles conseguiram!

Sands of Time é um excelente *game* de plataformas 3D, repleto de quebra-cabeças espalhados por suas fases. O herói conta com habilidades acrobáticas de fazer inveja até mesmo a seu predecessor. Ele pode correr pelas paredes, pendurar-se nas beiradas das plataformas, balançar em cordas, entre outras macaquices dignas dos dublês de Hollywood.

O *game* conta com uma enorme quantidade de armadilhas, abismos e saltos que desafiam a morte. Os jogadores se vêem constantemente caindo ou levando o *Príncipe* para um *Game Over* prematuro. Com o uso das areias do tempo porém, o herói é capaz de retroceder alguns segundos no tempo e refazer qualquer deslize que o jogador tenha cometido. Esta é uma opção interessante, que impede que a tarefa de transpor todos os desafios se torne uma frustrante.

Além dos quebra-cabeças, em *PoP*, você também terá que lutar contra diversos inimigos, mas é aqui que o *game* peca um pouco. Os movimentos do príncipe nas lutas são incrivelmente legais; em contrapartida, os inimigos não representam um desafio à altura; eles simplesmente ficam esperando que você os destrua.

No geral, *Sands of Time* é um jogo incrível e com certeza o manterá entretido por bom tempo.

GAMERS		
Produtora: Ubisoft Desenvolvido por: Ubisoft Gênero: Aventura Jogadores: 1 Também para: PC, Xbox, GameCube e GBA	Gráficos 9,0	Jogabilidade 9,0
	Som 8,0	Empolgação 9,0
	Nota Final 9,0	

Advent Rising

Humanos poderosos e *aliens* aterrorizados. Inverta os típicos papéis da ficção científica em *Advent Rising*

Will: Num futuro distante os seres humanos serão vistos pelos extraterrestres como criaturas mitológicas que possuem grandes poderes e que, um dia, unirão o Universo. Nesse mundo, você assumirá o papel de *Gideon Wyeth*, um humano que desconhece tanto as lendas sobre sua espécie como o poder oculto que possui. Assim começa a rica história de *Advent Rising*, game de ação em desenvolvimento pela *GlyphX Games*.

O jogo colocará à sua disposição uma boa quantidade de armas, muitas delas com duas formas de disparo e alguns veículos para pilotar. No decorrer do game, *Gideon* vai liberando seus poderes adormecidos, como a telecinética, super velocidade, cura, entre outros. Estas características terão, assim como as armas, uma maneira alternativa de serem utilizadas. Como se não bastasse, as habilidades básicas do personagem, como saltar, evoluirão de acordo com seu modo de jogar. Se você saltar muito, nas fases seguintes *Gideon* poderá pular mais alto, por exemplo.

Como muitos outros games também já prometeram, em AR suas decisões terão forte influência nos rumos da história. A diferença é que, prometido para ser uma trilogia, os eventos dos três títulos serão afetados pelo modo que AR for jogado – e caso você decida jogar todos, claro. Mas vamos com calma e ver se o primeiro valerá uma continuação.

Produtora: Majesco Games
Desenvolvido por: GlyphX Games
Tipo: Ação
Lançamento: 1º trimestre de 2004

PREVIEWS

Secret Weapons Over Normandy

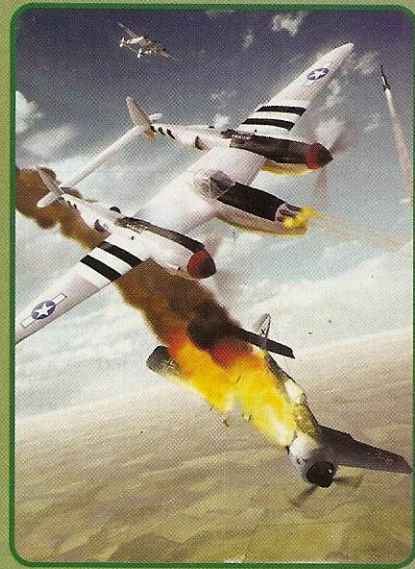
Seja um Ás da Segunda Guerra

Xixa: A Totally Games, produtora que tem no currículo clássicos como: *X-Wing, TIE Fighter* e *X-Wing Alliance*, está produzindo mais um game que tem como palco o conflito da Segunda Guerra Mundial.

Secret Weapons Over Normandy será um simulador de batalhas aéreas que, segundo os produtores, irá agradar tanto os viciados em simuladores complexos quanto os amantes de um simples e bom game de ação. Portanto, se você é daqueles que preferem manter distância de jogos que usam a palavra simulador não se preocupe, *SWON* terá uma mecânica mais voltada para a diversão do que para o realismo, com controles fáceis de se manusear e diversos inovações que tornarão as batalhas acessíveis a qualquer piloto de primeira viagem.

O game contará com uma campanha composta de 15 missões em que o jogador enfrentará as forças do *Eixo* nos diversos teatros de operações da guerra. As missões serão bem variadas, indo desde combates aéreos a bombardeios de alvos terrestres, tudo com aquela pitada de ação típica dos jogos da Totally Games.

O game será lançado para Xbox, PC e Playstation 2 e tem data prevista para o mês de dezembro, perfeito para os gamers que pretendem passar as férias caçando nazistas pelos céus da Europa.

Produtora – Totally Games
Gênero – Simulador/Ação
Jogadores – 1
Previsão - Dezembro 2003
Também para – Playstation 2, PC

Armed & Dangerous

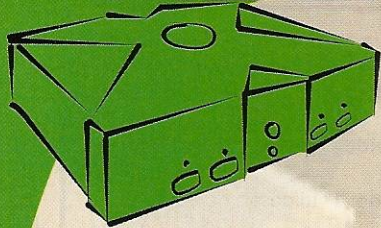
Diversão e tiros, muitos tiros

Xixa: Pegue um um grupo de rebeldes nada comuns, compostos por um robô com sotaque britânico, uma toupeira perita em demolições, um ceguinho com poderes telecinéticos e um gênio do crime. Coloque-os em meio a uma guerra em um mundo totalmente maluco e dê a eles a missão de realizar o maior assalto de todos os tempos. O que temos? Com certeza muita diversão.

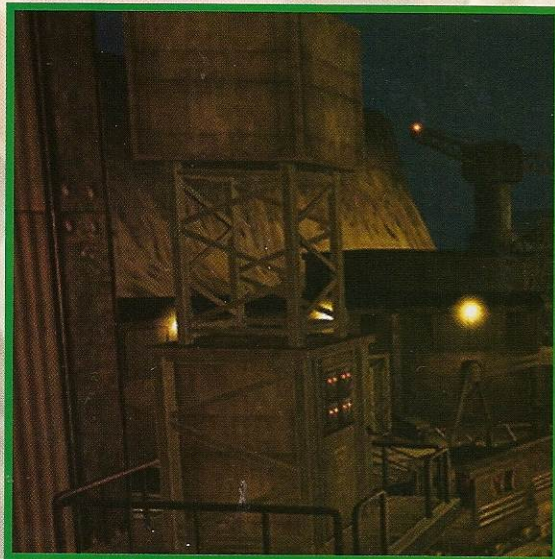
Está é mais ou menos a história que veremos em *Armed & Dangerous*, titulo que promete trazer de volta o humor que há muito tempo não se vê no mundo dos games. E, como existe o dedo da empresa Lucas Arts em sua produção, podemos contar com boas risadas vindo por ai.

Armed & Dangerous será daquele tipo de game: atire em tudo que se mova, em tudo que não se mova e em tudo que pense em se mover. E, como você já pode imaginar haverá armas para todos os gostos.

Algumas armas já são marcas registrada de *games* de tiro, como pistolas e metralhadoras, enquanto que outras serão, no mínimo, originais, para não dizer bizarras. Para citar exemplos temos a arma que dispara gigantescos tubarões em direção aos inimigos ou então uma bomba capaz de virar o cenário de cabeça para baixo, fazendo com que os inimigos caiam em direção ao céu. Loucura não? *Armed & Dangerous* estará disponível para o Xbox e para o PC e nestas férias de fim de ano promete fazer a cabeça da galera que gosta de atirar sem se preocupar muito com estratégias.

Produtora – Lucas Arts
Gênero – Ação/Shooter
Jogadores – 1
Previsão - Dezembro 2003
Também para – PC

Ninja Gaiden

Por Wildson Coronado

Ninja Gaiden está ressurgindo no Xbox. Mas será que o game manterá a qualidade da série?

Ninja Gaiden, para quem não sabe, surgiu no Nintendo 8 bits. Foram três games de sucesso, mas *Ryu Hayabusa*, o protagonista da série, sumiu dos videogames. O ninja ainda fez uma aparição no Super Nintendo, em *Ninja Gaiden Trilogy*, mas que não era exatamente um título novo e sim uma compilação das versões anteriores.

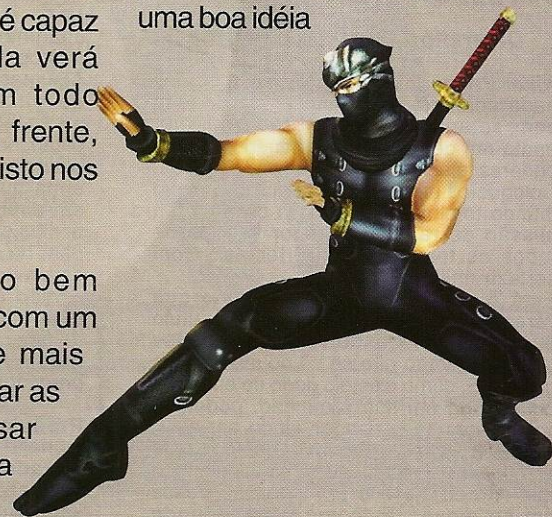
Mas o sumiço provou não ser permanente durante a E3 2002, onde uma versão nova, totalmente reformulada para a tecnologia 3D, foi anunciada pela Tecmo. Um ano depois, na edição de 2003 da feira, o novo *Ninja Gaiden* apareceu pela primeira vez. Agora, faltando poucos meses para o lançamento, foi liberada uma versão jogável do clássico, mostrada em primeira mão aqui na Gamers.

Matrix nada. Andar nas paredes é coisa de ninja

Uma provável má notícia para os jogadores nostálgicos é que o *Ninja Gaiden* do Xbox não terá muito em comum com as antigas versões. Não se trata de uma continuação da série mas de um game totalmente novo, adaptado ao universo 3D e às novas tecnologias que o console é capaz de oferecer. Você ainda verá *Hayabusa* batendo em todo mundo que aparecer na frente, mas de um modo jamais visto nos jogos antigos.

Os comandos estão bem enxutos. Pode-se atacar com um golpe simples, um golpe mais demorado e mais forte, usar as armas secundárias e usar magias. Ainda estão na lista pular, defender e mudar a

visão para 1ª pessoa. Os controles são simples, mas permitem a *Hayabusa* executar várias acrobacias. Trocar seqüências rápidas entre os botões de ataque libera combos simples. Mas, ao adicionar outros comandos, como as armas secundárias e/ou o pulo, o ninja realiza combos e golpes mais complexos, como agarrões.

A habilidade terá papel importante em *Ninja Gaiden*. *Hayabusa* pode andar pelas paredes e, a partir deste movimento, iniciar uma seqüência de golpes. Mas usar as paredes para atacar nem sempre será uma boa idéia

– num ambiente pequeno, por exemplo, esqueça – já que a variedade dos cenários forçará o jogador a usar diferentes formas de ataque.

De quantas armas um ninja precisa? Muitas!

Uma das coisas mais impressionantes de *Ninja Gaiden* é a quantidade de armas. *Hayabusa* começa com uma *Katana* (espada japonesa), capaz de desferir uma seqüência de golpes rápidos. Mas, ao longo do *game,* outros itens reforçam o arsenal, como os *shurikens*, aquelas estrelinhas que os ninjas

atiram, e que, embora não causem grandes estragos na energia dos adversários, pode atrasá-los. Isto é útil quando há muitos inimigos chegando perto. Também estão disponíveis *shurikens* em chamas, que explodem após serem

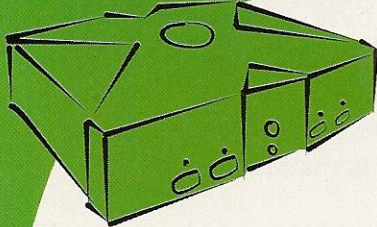
atirados, perfeitos para acabar com certos obstáculos e inimigos mais durões. Outras opções são o arco e flecha, mais poderoso que o *shuriken*, mas com maior intervalo entre os disparos, e uma espada maior, segurada com as duas mãos.

Mas é claro que ainda tem mais. O ninja ainda tem a seu dispor um martelo com uma ponta afiada no topo, com a qual pode enganchar os oponentes e jogá-los longe, ou simplesmente girar o martelo e acabar com vários deles de uma só vez. E, por fim, *Hayabusa* pode usar um par de *nunchakus* (dois bastões presos por uma corrente), uma arma rápida, mas com pouco poder de ataque. São sete armas no total, contando os dois tipos de shurikens, mais que o suficiente para deixar qualquer ninja feliz.

Ninja Gaiden mais bonito do que nunca

Os gráficos estão sensacionais, principalmente Hayabusa. O ninja vem com um nível de detalhes impressionante, das roupas até a

espada, além de se mover com grande leveza. Os inimigos apresentam boa variedade, de ninjas a estranhas criaturas parecidas com demônios. Quanto aos cenários, há bons efeitos, como reflexos na água. Mesmo com tanto potencial, ainda é preciso ver se a Tecmo conseguirá criar um game capaz de aproveitar as novas habilidades de *Hayabusa*. Se conseguir é provável que o Xbox tenha, em breve, um *hit* na sua coleção de jogos.

Produtora: Tecmo
Desenvolvido por: Team Ninja
Tipo: Ação
Lançamento: 2004

Legacy of Kain: Defiance

Por Wildson Coronado

O sangue vai jorrar de baldes no Xbox com a chegada da próxima continuação de *Legacy of Kain*

A série *Legacy of Kain* começou no *PSOne*, foi dividida em dois games distintos – as versões *Soul Reaver* e *Blood Omen* – e passou por outras plataformas, como o PC, o Dreamcast e os consoles de última geração PS2 e Xbox. Agora a quinta versão está para ser lançada, *Legacy of Kain: Defiance*, prometendo diversas novidades.

Um dos principais implementos de Defiance é trazer, no mesmo jogo, os

personagens *Kain e Raziel*, protagonistas da saga e eternos rivais. Ambos poderão ser utilizados durante a partida, uma vez que o game será dividido em capítulos. Essa divisão tem a função de auxiliar o desenrolar da história, que é a junção dos acontecimentos de *Soul Reaver e Blood Omen*. No começo de Defiance, enquanto a missão de *Kain* será descobrir o paradeiro de *Raziel*, este deverá fugir do *Elder God*, um ser sinistro que o mantém preso num tempo 500 anos à frente de *Kain*. Não foram revelados maiores detalhes sobre o enredo, mas sabe-se que, em *Defiance*, muitos dos pontos que

ficaram sem explicação nos jogos anteriores serão esclarecidos.

Presas afiadas, mas o destaque é a porrada

O sistema de combate também foi melhorado. Os vampiros dispõem, além dos golpes normais, de armas e poderes psíquicos com os quais podem manipular os inimigos atirando-os longe. As fases, inclusive, terão vários objetos prontos para testar este poder, como ganchos nas paredes, nos quais os adversários podem ser pendurados. Mas a mudança mais significativa é a inclusão de *combos*, que poderão ser executados misturando os poderes psíquicos com os golpes. Alguns deles podem atirar o adversário para o ar e o jogador continuar a seqüência, como em alguns games de luta. O sistema de combate não melhorou à toa: a maior parte das vezes você enfrentará vários inimigos ao mesmo tempo, além de cinco chefes e oito subchefes. A pancadaria agora é o destaque da série.

O visual de *Defiance*, pelo que já foi mostrado, está melhor do que nunca, para todas as plataformas. O clima sombrio foi mantido, enquanto as vozes dos personagens continuarão interpretadas pelos mesmos atores das versões anteriores. Com o lançamento programado para este mês, os fãs já podem se preparar.

Produtora: Eidos
Desenvolvido por: Crystal Dynamics
Tipo: Ação
Lançamento: Dezembro de 2003
Também para: PC e PS2

Counter-Strike

Por Wildson Coronado

O jogo de tiro em primeira pessoa mais popular do planeta, numa plataforma não tão difundida assim...

Muitos countermaníacos estão esperando uma versão atualizada de seu game preferido há tempos. O sonho enfim se concretizou no console da Microsoft, embora vale lembrar que o jogo é apenas uma versão do original.

Em alguns aspectos, CS no Xbox ficou devendo. O controle é diferente do que estamos acostumados a ver no PC, apesar de, ainda assim ser um dos jogos de tiro em primeira pessoa mais precisos para comandar entre os consoles. Mas jogar usando teclado e mouse continua sendo bem melhor. Na escolha entre as duas versões pela jogabilidade, a do PC ainda lidera.

Mais bonito que no PC? Com certeza

A versão para Xbox, como era de se esperar, tem gráficos superiores aos vistos no PC. Enquanto nos computadores as texturas têm 8 bits, os cenários no console da Microsoft utilizam de 24 e 32 bits, números bem mais expressivos. Na prática isto torna a versão de videogame de *Counter-Strike* bem mais agradável aos olhos. A maior parte dos mapas foi transportada do PC, como os consagrados *Aztec*, *Italy* e *Prodigy*. Eles não ficaram apenas mais bonitos como também foram feitas pequenas modificações nas suas arquiteturas, exigindo que os jogadores experientes tracem novas estratégias. Os cenários novos seguem o mesmo padrão dos antigos, visando a experiência *multiplayer* dos combates entre terroristas e antiterroristas. No mapa Miami, por exemplo, o jogador se encontra na cena de um assalto a banco.

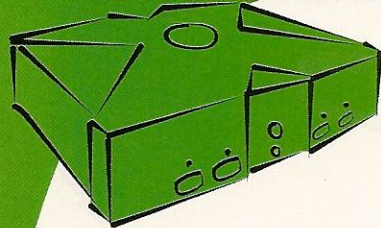
Multiplayer muito além dos limites da LAN mais próxima da sua casa

O game vem com quatro modos de jogo capazes de agradar dos jogadores mais viciados aos que sabem o que é *headshot* (matar o oponente com um tiro na cabeça). Para quem joga sozinho, há os modos *training*, que tem a função de ensinar como participar de missões de resgate a reféns, *demolition*, *singleplayer*, para disputas contra a máquina em quatro níveis de dificuldade, mais um modo em que é possível editar várias opções, como o número de *bots* (inimigos controlados pelo console).

As funções *multiplayer* incluem *system link*, em que é necessário ligar dois ou mais consoles para formar uma LAN e Xbox *Live*, o modo de partidas *online* para enfrentar jogadores de todo o mundo. É preciso ter uma conexão de banda larga com a Internet e uma assinatura da *Live* para o modo online, mas a vantagem de enfrentar jogadores de qualquer lugar do planeta é muito excitante.

Counter-Strike é um dos melhores jogos de tiro do Xbox e, provavelmente, uma das melhores opções em títulos *online* do console. Entretanto, para quem quer apenas jogar *CS* o teclado e o mouse continuam a opção mais fácil e barata.

GAMERS		
Produtora: Microsoft Desenvolvido por: Valve Software Gênero: Tiro em Primeira pessoa Jogadores: 1 Também para: PC, Xbox e GameCube	Gráficos 7,0	Jogabilidade 6,0
	Som 6,5	Empolgação 6,5
	Nota Final 6,5	

REVIEWS

Need For Speed Underground

Por Rafael Silva

Agora você terá aquele carro de dez segundos

Você é daquelas pessoas que sonham em comprar uma caranga irada, equipá-la até a ultima arruela e então sair pelas ruas da cidade imitando o *Vin Diesel* de *Velozes e Furiosos*? Então *Need for Speed Underground* é o seu jogo.

Tunning

A similaridade do game com o filme é a melhor forma de ilustrar o estilo que este novo título da série *NFS* adotou. Diferente das versões antigas, onde o foco estava nas perseguições policiais e no uso de carros mais exóticos, *NFS Underground* disponibiliza carros mais esportivos e com uma gama de opções customizáveis que faz qualquer um que goste de carros delirar.
Essa mania de customizar carros e enchê-los de acessórios vem crescendo no Brasil já há algum tempo. É conhecida lá fora como *Tunning*, e provavelmente é o que fará a maioria dos gamers brasileiros adorarem esse jogo.
No game você pode customizar peças que modificam a performance do carro, como motor, câmbio, freios, *chips* de velocidade, etc e também peças que modificam o visual do carro.
Os acessórios visuais rendem pontos de reputação pela beleza e harmonia entre as combinações. Pegue um Ford Focus e coloque *spoilers*, uma luz *neon*, insulfilm, alguns badulaques aqui e ali e veja o resultado.

Underground

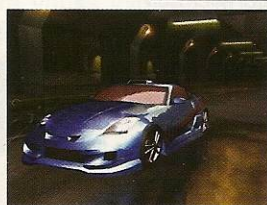
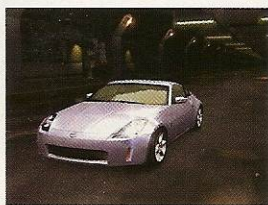
NFS conta com um modo chamado *Underground,* que consiste em 111 missões variadas e que funcionam como uma história onde você deve conquistar os objetivos. Cada missão que você completa rende uma grana para incrementar seu carro.
A forma como você pilota também é refletida em pontos chamados de *Style Points*. Estes pontos servem para destravar algumas opções em diversas partes do jogo, bem como peças que antes não estavam disponíveis.

Pistas repetidas

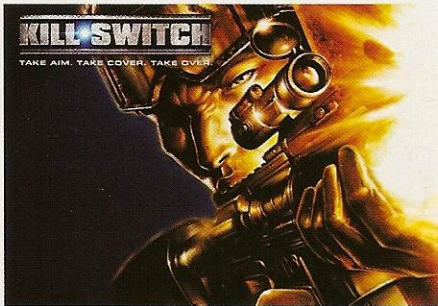
Pelo fato do modo *Underground* contar com 111 missões você deve estar pensando que o game conta com 111 pistas diferentes, porém isso está longe da verdade. Na realidade existem no total 20 pistas, que

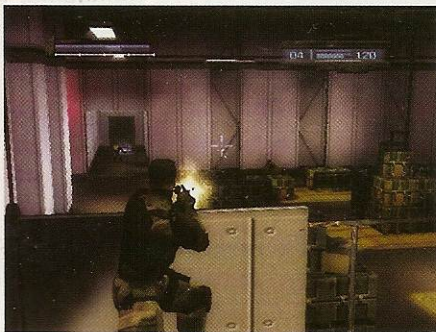
possuem cada uma diversas rotas. Existem momentos em que certa rota está bloqueada enquanto a outra está aberta. Essa foi a forma que os desenvolvedores do game encontraram para reconfigurar algumas partes das pistas durante as missões. Portanto você terá sempre a impressão de que já passou pelo mesmo lugar um monte de vezes.
Junte a isso fato de que todas as corridas em *NFS* se passam em um cenário urbano, sem nenhuma variação de cenário. Isso torna a tarefa de passar pelas missões repetitiva e extremamente cansativa.
Aos amantes de belos carros e muita velocidade este é um titulo obrigatório, além do quo a possibilidade de configurar a aparência dos carros vai atrair muita gente para este submundo das corridas.

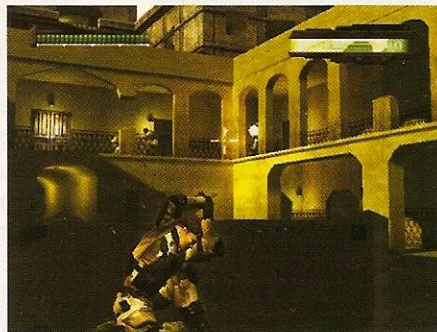
Produtora: Eletronic Arts
Desenvolvido por: Black Box
Gênero: Corrida
Jogadores: 2
Também para:
PC, PS2, GameCube e GBA

Gráficos	8,0	Jogabilidade	7,0
Som	7,5	Empolgação	8,0
Nota Final			**8,0**

Kill.switch

Por Wildson Coronado

Kill.switch, um dos poucos jogos em que as armas de fogo ainda são letais

Kill.switch, recém-lançado pela Namco, tem como protagonista *Bishop*, um soldado que teve suas memórias apagadas. Através de circuitos implantados em seu cérebro ele é controlado à distância por um gênio maligno que deseja provocar conflitos entre as principais nações do mundo, gerando o caos total. Isto significa que, neste game, você não luta para salvar o planeta, mas para destruí-lo. E com o pretexto de não ser sua culpa!

Esconda-se, atire, volte a se esconder

A história serve apenas para dar cenário aos tiroteios, o foco de *Kill.switch*. Eles são realistas. Portanto é preciso buscar sempre um local para se defender – como uma caixa ou uma parede – para então trocar balas com os inimigos. Eles também se protegem, e então, é preciso ficar atento quanto às oportunidades de acertá-los.

A defesa é um fator importante porque os personagens morrem com um ou dois tiros, no máximo. Como já foi dito, o realismo é o foco aqui. Se por um lado *Bishop* pode matar seus oponentes com um tiro, por outro ele também cai facilmente se for atingido. Mas a maior adição na jogabilidade é o que a Namco batizou de *blindfire system* ou, numa tradução literal, "sistema de

tiro às cegas". Com isso, Bishop poderá atirar sem precisar se expor – apenas colocando as armas para fora de onde estiver escondido e atirar sem olhar! Isto até pode ser útil, mas tem a desvantagem de ser quase impossível acertar o alvo. O sistema também inclui escolher um alvo enquanto você se mantém escondido e, então, sair e atirar. Esta forma de ataque é bem mais precisa, porém, há o risco de ser atingido. Uma boa noção de tempo neste game é essencial.

A tensão criada pela possibilidade de morrer graças a um único erro é o grande desafio do jogo e o que o torna tão divertido. A

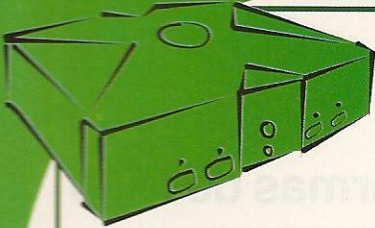
inteligência artificial também age assim, pois os inimigos se aproximam de você com toda a cautela possível. Mas como são muitos eles tentarão cercá-lo vindo pelas laterais. Isso aumenta o desafio, o realismo e, principalmente, a diversão.

Fim de jogo, fim da diversão

Kill.switch é ótimo mas tem pouco a oferecer após detonado por completo. Não há modo *multiplayer* ou qualquer tipo de bônus depois de terminado, deixando poucas razões para o jogador manter o interesse. A única motivação está em elevar o grau de dificuldade. Mas, mesmo assim não é o suficiente para a maioria das pessoas. Este game agrada principalmente a um tipo específico de jogador: aquele que curte títulos realistas e rápidos de detonar. Se você se encaixa no perfil, dê uma chance.

GAMERS

Produtora: Namco
Desenvolvido por: Namco
Gênero: Ação
Jogadores: 1
Também para: PC, Playstation2

Gráficos	6,5	Jogabilidade	7,0
Som	6,5	Empolgação	6,5
Nota Final	**7,0**		

Jedi Knight: Jedi Academy

Que a força... ah você sabe!

Xixa: *Jedi Knight: Jedi Academy* é o quarto game da série. Sim quarto, pois temos que levar em conta o jogo para PC *Dark Forces* de 1995 que, apesar de não contar com sabres de luz e nem poderes da Força foi o que originou tudo.
No Xbox, *Jedi Academy* é a continuação de *Jedi Knight II: Jedi Outcast* e, apesar de não trazer nada de novo em relação ao primeiro, o game consegue ser uma boa pedida para o console.
Kyle Katarn, o herói dos games anteriores, não é mais o protagonista, mas sim o mestre *jedi* de uma nova heroína...ou herói. Isto mesmo, em *JKJA* o jogador pode customizar o personagem a seu gosto, escolhendo o sexo, a raça e as roupas. Salta um herói pra viagem ai!
A história do game é bem interessante e irá agradar principalmente os fãs da série. A trama não segue uma seqüência linear, pois o jogador pode escolher, entre várias opções, qual será sua próxima missão. O interessante é que os objetivos são bem variados e levam o jogador a lugares conhecidos como *Tatooine*, *Coruscant* e até ao castelo pessoal de nosso querido *Darth Vader*!
Uma das grandes melhorias em relação ao game anterior é a possibilidade de se usar a Força e o sabre de luz desde o inicio do jogo. Isso provavelmente foi implementado devido a grande quantidade de reclamações por parte dos fãs em relação a *Jedi Outcast*, e convenhamos, é muito legal fatiar seus inimigos e rebater os lasers com essa arma.
Com um modo *singleplayer* interessante, e a grande quantidade de pessoas que já jogam *on-line* através do Xbox LIVE, *Jedi Knight: Jedi Academy* é com certeza um game que vale a pena conferir, seja você fã ou não da série.

Produtora: Lucas Arts
Desenvolvido por: Raven Software
Tipo: Ação
Jogadores: 2
Também para: PC

Terminator 3: Rise of the Machines

Exterminador sem futuro

XiXa: Responda rápido: você alguma vez já ouviu falar de um game em que você tem a possibilidade de jogar como o governador da Califórnia? Não?
Então em *Terminator 3* você terá esta chance ao encarnar o multi-tarefas Arnold Schwarzenegger em sua luta para proteger John Connor.
Bom, tá certo que no game você vê apenas a faceta "robô exterminador do futuro" do ator mas, se pudéssemos ser o governador Schwarzenegger, o game talvez se saísse melhorzinho.
A Atari tentou transpor a história do terceiro filme da série *Terminator* para o videogame, mas, infelizmente, falhou miseravelmente. *Rise of the Machines* segue o esquema de Tiro em Primeira Pessoa (FPS) com alguns momentos de luta em que a ação muda para uma perspectiva em terceira pessoa. Suas inúmeras falhas entretanto fazem com que o game não emplaque.
As primeiras missões se passam no futuro, durante um ataque ao QG da resistência humana, mas quando o herói se desloca para o passado as missões se tornam curtas demais. Aliado a este problema está a extremamente precária inteligência artificial dos inimigos e um sistema de colisão mal elaborado, onde as explosões são capazes de atingir inimigos que estão do outro lado de uma parede sem nem mesmo arranhá-la. Tudo isso faz com que *T3: Rise of the Machines* não seja um desafio a altura da maioria dos jogadores.
Portanto, quando ouvir falar em *Exterminador do Futuro 3*, procure se lembrar apenas do filme, pois o game não chega nem aos pés dele.

Produtora: Atari
Desenvolvido por: Black Ops Ent.
Tipo: Ação
Jogadores: 1
Também para: PS2, GBA

Gotcha Force

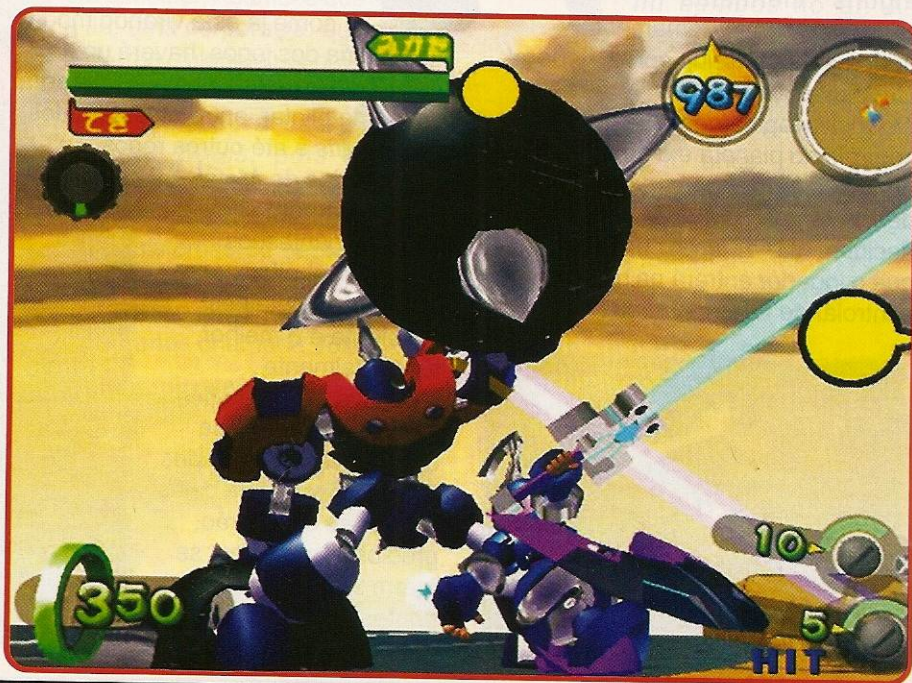
Por Will Coronado

Gosta de colecionar bonequinhos? Então fique de olho em *Gotcha Force*

Responsável por diversos títulos de sucesso a Capcom está para lançar, ainda este ano, um game que pode ser o primeiro de uma série bem-sucedida. *Gotcha Force*, um lançamento exclusivo para o GameCube, é um jogo de ação que trará uma enorme variedade de personagens e combates incríveis entre brinquedos.

A desculpa para a pancadaria é a seguinte: o garoto *Kou* recebe a visita de *G Red*, um *transformer* (brinquedo que muda de forma) que lhe pede para ser seu comandante *Gotcha Force*, controlando-o nas batalhas. G Red precisa da ajuda de Kou para vencer a *Death Force*, um grupo que já destruiu seu planeta natal e agora está de olho na Terra. Serão mais de 200 personagens à sua escolha, sendo que cada um possui dois tipos de ataques, um normal e outro especial. O ataque normal tem duas variações, dependendo da distância com o oponente: de longe, seu brinquedo dispara com alguma arma de fogo e, de perto, utiliza socos e chutes. Os golpes especiais utilizam armas específicas, como mísseis e *shurikens* gigantes, e provocam efeitos devastadores.

Serão diversos modos de jogo, entre eles o *Story*, em que você adquire os robôs, *Trade*, para trocar de brinquedos com seus amigos, *Versus*, para até quatro jogadores lutarem entre si, entre outros. O game foca o público infantil, mas tem tudo para agradar também a galera mais velha.

Produtora: Capcom
Desenvolvido por: Capcom
Tipo: Ação
Lançamento: 2004

PREVIEWS

Metal Arms: Glitch in the System

Por Rafael Silva

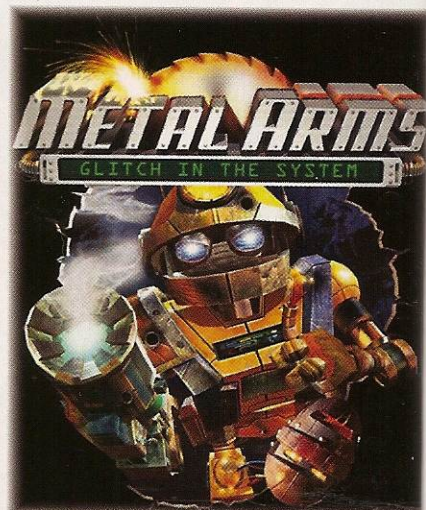
Prepare-se para amassar metal

Metal Arms é o próximo game de ação que a Vivendi Universal pretende trazer para os gamers ávidos por um jogo divertido.
O game está em produção já há um ano pela empresa Swingin' Ape e promete ser uma mistura de *shooter* com pitadas de jogo de plataformas e robôs.

Rebelião dos Robôs

O game se passará em um planeta artificial conhecido como *Ironstar.* Durante muito tempo os robôs que habitam o planeta extraíram seus recursos e criaram uma civilização avançada. Mas as coisas começam a se complicar quando alguns cientistas criam um robô extremamente poderoso, conhecido como *General Corrosive.*
Corrosive rapidamente toma o controle do planeta e o governa com punho de ferro. Agora, os robôs descontentes com essa situação decidem formar uma rebelião e é ai que o jogador entrará na história, controlando *Glitch*, um robô com a missão de salvar seu planeta das garras do sádico *General Corrosive*.

Um trabalho bem feito

Os controles de *Glitch*, a exemplo de outros games como *Halo*, serão extremamente intuitivos e fáceis manipular, principalmente se você está acostumado a games do gênero. Esta é uma ótima noticia, já que muitos FPS que existem por ai possuem esquemas de controle totalmente impossíveis de adaptação adequada.
O robô herói será capaz de utilizar um tipo de arma em cada mão, gerando uma série de combinações possíveis, já que o arsenal vai desde metralhadoras a estilingues.
E como já está virando moda na maioria dos jogos, haverá uma variedade de veículos que *Glitch* será capaz de pilotar, entre eles: tanques, *hovercrafts* e até outros robôs.
Os cenários de *Metal Arms* serão um show à parte. Gigantescos cenários robóticos com um nível de detalhes excelente e o melhor, tudo totalmente interativo. Tudo em que *Glitch* atirar terá uma reação realista. Paredes ficarão crivadas de balas, janelas se quebrarão, prédios vão desabar se forem atingidos em seus pontos de sustentação e por ai vai. Por exemplo:

se *Glitch* disparar na plataforma que algum inimigo estiver andando, ela quebrará, fazendo o inimigo cair. Somente o fato de poder quebrar tud já será extremamente divertido.
Metal Arms provavelmente é daquele games que correm por fora. Todos ficam à espera dos grandes lançamentos e ninguém dá muito crédito às novidades. Mas quando o game como esse aparece faz um tremendo sucesso.

Produtora: Vivendi Universal Games
Gênero: Ação/Tiro 3ª pessoa
Jogadores: 4
Previsão: Dezembro 2003
Também para: Playstation 2, Xbox

Virtua Fighter Cyber Generation: Judgement Six no Yabou

Por Wildson Coronado

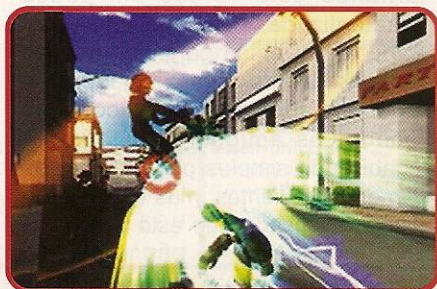
Cyber Generation, o novo *Virtua Fighter* que terá *fight* em segundo plano

Virtua Fighter revolucionou os jogos de luta trazendo pela primeira vez personagens e cenários modelados em 3D. A série logo se tornou referência e influenciou muitos games de luta em três dimensões que se vê por aí. E continua, até hoje, trazendo novidades ao gênero. Entretanto outra revolução vai acontecer com o lançamento de *Virtua Fighter Cyber Generation*: a Sega pretende levar a série de luta para o universo dos games de ação. Mesmo sem uma data definida para a chegada ao mercado nipônico, as primeiras informações já estão disponíveis.

Virtua Souls*, a única relação – até agora – com *Virtua Fighter

Em *Cyber Generation*, a história se passa na cidade futurista de *Acropolis*. Nela, foi criado um sistema de realidade virtual chamado *Nexus*, que passou a ser usado para suprir diversas necessidades do cotidiano. Mas, com o tempo, *bits* de informação começaram a se perder nos lugares mais escondidos do sistema, levando muita gente a procurá-los. Estas pessoas passaram a ser conhecidas como *treasure hunters* (caçadores de tesouros). Um *treasure hunter* de 14 anos um dia encontra as *Virtua Souls*, tesouros contendo informação sobre alguns dos melhores lutadores do passado que competiram num torneio para eleger qual era o melhor. Acontece que a J6, uma corporação que governa o planeta por baixo dos panos, também está à procura das *Virtua Souls*, pois acredita-se que elas tenham poder para burlar todos os sistemas de segurança de *Nexus*. Além do garoto *Sei*, o jogo terá como protagonista uma menina de 15 anos chamada *Toka*.

Cyber Generation terá uma jogabilidade parecida com a de games como *Streets of Rage* (porém em 3D), com diversos inimigos aparecendo ao mesmo tempo na tela. Haverá dois botões para ataques normais e outros três serão usados para ataques especiais, através das *Virtua Souls*: cada uma contém um golpe especial dos lutadores dos antigos *Virtua Fighter*. Portanto, ao pegá-las, o jogador poderá associar um dos três botões aos golpes. O jogo terá, pelo menos, 50 golpes diferentes a escolher. Também haverá um comando para saltar e outro para usar um tipo de corda de plasma, capaz de levar *Sei* a lugares mais altos e até mesmo para criar *hit combos* no ar. A Sega anunciou que o jogo será focado para o público mais jovem, entre 10 e15 anos.

Produtora: Sega
Desenvolvido por: Sega-AM2
Tipo: Ação
Lançamento: 2004
Também para: PS2

Crash Nitro Kart

Xixa: Corridas de *kart* ainda são divertidas

Mario Kart foi, sem sombra de dúvida, um sucesso estrondoso no tempo do saudoso Super Nintendo e, quando o mercado notou que a formula: personagens bonitinhos+corridas de kart fazia sucesso, surgiram diversos clones do game de corridas do encanador italiano.

Nenhum game conseguiu adicionar muito a esse novo estilo. Entre os clones existia um que se sobressaia dos demais, e se chamava: *Crash Team Racing*, para Playstation. Agora o herói *Crash Bandicoot* está de volta ao mundo das corridas com o game *Crash Nitro Kart*.

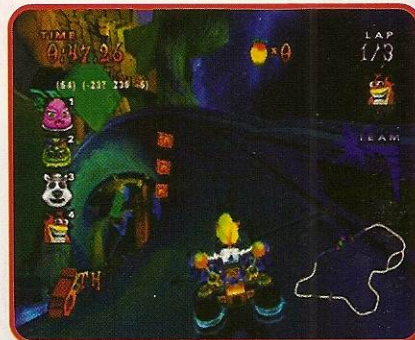
CNK é basicamente um remake turbinado do game para Psone, mas isso não quer dizer que ele seja ruim, pelo contrário, é super divertido.

Todos os personagens da série estão inclusos e selecionáveis, além de alguns novatos criados especialmente para o game. Cada um possui suas peculiaridades e pontos fortes, e no geral todos são bem balanceados.

Um dos pontos altos do antigo CTR era a criatividade dos produtores no *design* das pistas, e isto não foi mudado neste novo game, com direito até a *loopings* e rampas gigantescas.

O modo *singleplayer* de CNK é bem curto e simples, mas é no *multiplayer* que o game se mostra realmente interessante. Até quatro jogadores podem competir nos diversos modos de jogo, incluindo campeonatos, *capture the flag* e modos de batalha, onde os competidores devem acertar seus oponentes com os itens espalhados pela arena.

Com um concorrente de peso como *Double Dash* no mercado, CNK não deixa de ser uma boa opção, principalmente se você gosta de levar a galera pra casa e tirar um racha ne frente da TV.

Produtora: VU Games
Desenvolvido por: Vicarious Visions
Tipo: Driving
Jogadores: 4
Também para: Xbox, PS2, GBA

Mario Party 5

Will: *Mario Party 5*, o jogo ideal para curtir com os amigos num dia de chuva

Mario Party 5 é um daqueles games que a Nintendo é especialista em produzir: fácil de jogar e receptivo até mesmo para quem não tem o hábito de jogar videogame. Com estas características não é de admirar que a série tenha chegado a sua quinta versão, a segunda no GameCube.

O game é uma coletânea de mais de 70 mini-jogos, que incluem tarefas como manter seu personagem de pé num grande bloco de gelo, enquanto dezenas de pingüins tentam derrubá-lo, ou escalar uma planta para ver quem chega primeiro. A jogabilidade é tão simples quanto os próprios joguinhos, usando um ou, no máximo, dois botões.

O tradicional *Party Mode* está de volta, onde até quatro jogadores se enfrentam nos mini-jogos e que é, desde o início da série, o foco do game. Já o novo *Story Mode* tenta tornar a experiência *singleplayer* mais atrativa, seu personagem enfrenta os filhos do vilão *Bowser* nos joguinhos. Isto lhe dá uma motivação extra para jogá-los sozinho, mas continua sendo o mesmo *party mode*, apenas sem oponentes humanos. Os outros modos são *Card Party*, uma espécie de jogo de cartas, e hóquei e vôlei de praia, disputados em times de dois jogadores cada.

Boa parte dos gráficos e diálogos foram retirados do jogo anterior, tornando esta versão um pouco desatualizada. Ainda assim, *Mario Party 5* é diversão garantida quando disputado entre quatro jogadores e recomendado para quem costuma receber os amigos para jogar. A jogabilidade simples pode afastar os gamers experientes, mas é excelente para a criançada que está começando nos videogames ou quem curte uma partida sem compromisso.

Produtora: Nintendo
Desenvolvido por: Hudson Soft
Tipo: Puzzle
Jogadores: 4

REVIEWS

Medal of Honor: Rising Sun

Por Rafael Silva

Medal of Honor não é mais o mesmo

A série *Medal of Honor* ficou famosa devido a suas apresentações cinematográficas e missões empolgantes. Quem jogou sempre vai guardar na lembrança cenas como a da missão em *Omaha Beach*, onde você era apenas um soldado em meio às tropas americanas que desembarcaram nas praias da Normandia sob uma chuva de projeteis alemães, ou de outra missão no dia D, onde você era um dos pára-quedistas que saltaram atrás da linhas inimigas.

Em *Medal of Honor: Rising Sun* as apresentações cinematográficas continuam presentes, pena que aparentemente os produtores perderam a formula de como fazer um *MOH* decente.

Nada de Europa pra variar um pouco

Rising Sun se passa durante o ataque a Pearl Harbor e na campanha do Pácifico que se originou desse ataque. Isso é um dos atrativos do game, pois a grande maioria dos jogos ambientados durante a II Guerra Mundial se passa na campanha européia.

Falando em Pearl Harbor, você começa o jogo dentro de um dos navios que estavam ancorados durante o ataque e esta, com certeza, é a parte mais emocionante do game. Existem aviões japoneses mergulhando em ataques rasantes, explosões, tiros para todo o lado, tudo no bom e velho estilo cinematográfico de *MOH*.

Infelizmente essa primeira parte só não é melhor devido a um dos grandes problemas de *Rising Sun*: o controle. O game coloca o jogador logo de cara dentro dos corredores apertados de um navio de guerra e o abandona ali, sem saber o que cada botão faz e com a missão de escapar dessa enrascada. Talvez, se houvesse um tutorial para o jogador se acostumar com o esquema dos botões esse problema seria um pouco amenizado.

Gráficos baleados e inimigos idiotas

Por se tratar de uma seqüência, os gráficos de Rising Sun deveriam ser melhores do que seu antecessor não é? Mas não é isso o que acontece. O game tem gráficos extremamente feios e ultrapassados, com certeza frutos de um trabalho às pressas feito pelos produtores do game. A versão para *Gamecube* é ligeiramente inferior à do PS2 e a do Xbox, graficamente falando. Em compensação não apresenta tanta variação na taxa de FPS quanto estes dois últimos.

Em se tratando de IA (Inteligência Artificial) *Rising Sun* peca mais ainda. Não é raro ver seus oponentes tentando atravessar paredes ou se enroscando em árvores durante os cenários de selva, tornando-se alvos imóveis para o jogador. Alguns oponentes chegam ao cúmulo de ficar parado olhando para você enquanto metralha os companheiros em torno dele.

Enfim *MOH: Rising Sun* é claramente um game feito às pressas para esta época de fim de ano. Se você é um fã assíduo da série vale a pena dar uma olhadinha, agora se você apenas quer se divertir com um game de guerra jogue *Call of Duty*.

GAMERS				
Produtora: Eletronic arts Desenvolvido por: Eletronic arts Gênero: Ação Jogadores: 4 Também para: Xbox e Playstation2	Gráficos	6.0	Jogabilidade	5.0
	Som	7.0	Empolgacão	5.5
	Nota Final	6.0		

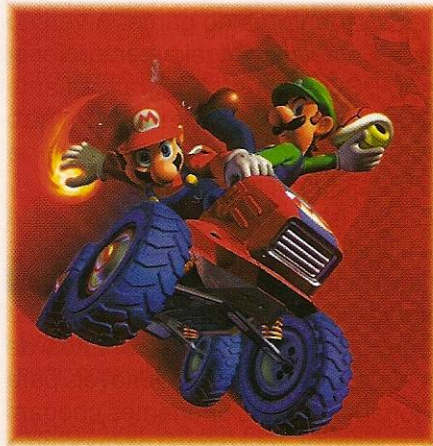
Mario Kart: Double Dash!!

Por Wildson Coronado

Quase um *remake* da versão do Nintendo 64

Lançado originalmente no SNES e totalmente reformulado em 3D para o N64, agora foi a vez do GameCube ganhar sua própria versão do clássico jogo de corrida *Mario Kart*. Confiram agora as nossas impressões.

Dois personagens por kart é a única inovação real de Double Dash

A principal mudança que *Double Dash* traz é o uso de dois personagens por *kart*, o que muda

drasticamente a estratégia. As duplas já estão pré-estabelecidas, mas é possível combinar quaisquer personagens. Enquanto um dirige o carro o outro fica na traseira e decide quando e como os poderes especiais capturados no trajeto serão utilizados. Mas há poderes exclusivos para as duplas, como as *fireballs* de Mario e Luigi, por exemplo. Agora, combinando Mario com Bowser, o jogador ganha dois tipos de poderes, mas exige que os personagens sejam trocados de lugar constantemente durante as corridas, para utilizar poderes diferentes e mais eficientes em situações específicas.

O *kart* pode ser escolhido livremente, mas há certas limitações. Quanto maior o personagem, maior o carro

que deverá ser escolhido. Os personagens pequenos como Baby Mario cabem em qualquer um. O desempenho não é influenciado pelo tamanho e peso do piloto mas há karts em que eles pilotam com maior habilidade. Além disso nem sempre as duplas prontas são as melhores. Cabe ao jogador descobrir as combinações mais eficazes.

Os modos de jogo não mudaram quase nada em relação a *Mario Kart 64*. Ainda estão lá *Time Trials*, *Battle* e *Grand Prix*. Este último, no qual as novas pistas, personagens e karts são liberados, mantém até mesmo a divisão de potência dos carrinhos em 50, 100 e 150cc.

Multiplayer ao máximo, só com uma coleção de GameCubes

Uma das características mais esperadas de *Double Dash* é o modo *multiplayer*. O game suporta partidas para até 16 jogadores mas deve-se ligar oito GameCubes em LAN, ou seja, oito consoles na mesma sala, algo dificílimo de conseguir. Também é possível disputar partidas entre quatro pessoas em tela dividida, assim como em *Mario Kart 64*, ou no

modo cooperativo, com a tela dividida em duas e cada dupla de jogadores no comando de um kart.

Mesmo com as poucas opções liberadas no modo *Grand Prix* e pouca evolução desde seu antecessor, *Mario Kart: Double Dash* é um dos games com o melhor sistema *multiplayer* do *Cube*. Se você tiver amigos que também possuem o console é um game que rende diversão por um bom tempo. Porém se já cansou de jogar MK64, deixe-o passar.

GAMERS		
Produtora: Nintendo Desenvolvido por: Nintendo Gênero: Corrida Jogadores: 16	Gráficos 6,0	Jogabilidade 7,0
	Som 6,0	Empolgação 6,5
	Nota Final 6,5	

Sonic Battle

Sonic e seus amigos lavando a roupa suja.

Por Will: A Sega está lançando um game que deixa frente a frente os personagens da sua famosa série *Sonic*. Após ter estrelado jogos de ação, aventura, corrida e até mesmo um jogo de *pinball*, só faltava mesmo um game de luta para essa turma. Num total de oito personagens, amigos e inimigos, mais um secreto, eles se enfrentam mano-a-mano para ver quem é que manda no pedaço.
O jogo mantém o padrão gráfico da série, ou seja, cores vivas, cenário caprichado e personagens bem desenhados. Tudo em um tamanho muito bom se levarmos em consideração a limitação da tela do GBA.
Como era de se esperar existem muitos golpes especiais e mesmo com poucos botões o seu personagem pode efetuar diversos movimentos. Antes mesmo da luta começar você escolhe qual vai ser seu estilo de luta, e também quais serão seus movimentos especiais, que serão acionados apenas com um botão ou com seqüências de movimentos. Com um sistema de golpes simples, porem completo, a Sega pretende agradar a todo mundo. Fãs de jogos de luta ou não. Os movimentos são baseados nos outros jogos da série, portanto você irá ver *Sonic* com seu famoso *spindash*, *Tails* voando com a ajuda de sua cauda dupla, etc...
É possível jogar no *storymode*, onde você irá sozinho enfrentar seus inimigos, porém a grande diversão é no modo *multiplayer*. Tente arrumar um *Link cable* e tenha divertidas batalhas com até quatro jogadores ao mesmo tempo.
Sonic Battle é sem dúvida um bom jogo e exatamente do gênero que a galera do GBA esta mais carente.

Produtora: Sega
Desenvolvido por: Atlus Software
Tipo: Luta
Jogadores: de 1 a 4
Também para:

Kingdom Hearts: Chain of Memories

Um game da Square com o universo da Disney não é estranho. Mas o anúncio da seqüência, sim, é bem esquisito

Por Will: O primeiro *Kingdom Hearts* apareceu no PS2 no ano passado, com a estranha mistura de elementos do universo da Disney, principalmente os personagens, com um mundo típico dos títulos da Square, produtora do game. Agora o GBA irá receber uma versão deste RPG batizada de *Chain of Memories*, que desvendará as partes não explicadas na história do jogo original. O protagonista será *Sora*, o mesmo garoto de cabelo esquisitão que estrelou o game do PS2. Os personagens da Disney também retornarão, como o pato Donald, Mickey e Pateta, além da estréia de outros como Bambi.
A jogabilidade não sofrerá muitas alterações, continuando focada na ação e nos combates, como nos games da série *Zelda*. A maior diferença é que *Chain of Memories* trará um sistema de cartas para controlar o uso de ataques especiais e como outros personagens o ajudarão. Já a energia de *Sora* poderá ser restaurada detonando os inimigos e capturando as esferas verdes que eles deixam cair quando são derrotados.
Os gráficos serão em 2D, com uma perspectiva parecida com a de *The Sims*, que tem um efeito falso de três dimensões. Apesar da capacidade limitada do portátil da Nintendo, já se pode notar que os personagens estão sendo construídos com grande riqueza de detalhes. A chegada de *Chain of Memories* às lojas está estimada para o ano que vem.

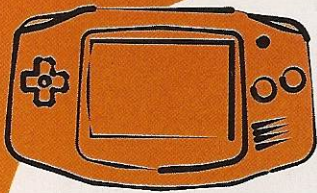
Produtora: Square Enix
Desenvolvido por: Jupiter
Tipo: RPG
Lançamento: 2004

Slime Morimori Dragon Quest : Shougeki No Shippo Dan

Um chiclete mastigado? Não, é o próximo herói da série *Dragon Quest*

Por Will: A série *Dragon Quest* é tão amada no Japão que já rendeu dezenas de versões para os mais diversos consoles. Mas *Slime Morimori* será diferente, pois pela primeira vez um vilão será o protagonista do game: um *slime* (criatura que parece gosma). Além disso é um game de aventura, mesmo sendo produzido pela Square, famosa por seus fantásticos RPGs. No jogo os *slimes* de diversos tipos foram todos seqüestrados, numa noite, pelo grupo *Shippo*. Como único habitante que sobrou na cidade, sua missão será resgatar seus amigos, presos em baús pelas diversas fases.
A jogabilidade aparenta ser incrivelmente divertida. Na versão final seu *slime* poderá se esticar e se atirar longe para derrubar os inimigos, flutuar por alguns instantes após um pulo e até se enterrar no solo. O pedaço de gosma poderá até mesmo atirar longe seus inimigos. Basta jogá-los para cima com um ataque e ficar embaixo deles e, quando caírem em suas costas, escolher o momento certo para atirá-los. É possível carregar até três inimigos ao mesmo tempo e escolher a ordem em que os adversários serão disparados.
Para aumentar o desafio *Slime Morimori* terá alguns quebra-cabeças e ciclos de dia e noite, sendo que as fases só podem ser completadas durante o período diúrno; caso anoiteça, seu *slime* é levado como prisioneiro. Fique atento pois o joguinho promete.

Produtora: Square Enix
Desenvolvido por: Square Enix
Tipo: Aventura
Lançamento: Final de 2003

PREVIEWS

Sword of Mana

Por Wildson Coronado

Um *remake* que não tem quase nada de parecido com o original. Ainda bem!

Os *remakes* (um jogo antigo relançado e melhorado) não param de surgir no GBA. O escolhido da vez foi *Final Fantasy Adventure* que apareceu no primeiro Game Boy em 1991. Produzido pela Brownie Brown, o novo game, um RPG de ação, mudou de nome para *Sword of Mana* e trará diversas mudanças significativas. Sua chegada está prevista para o final deste ano.

Jogabilidade turbinada em relação ao original

Haverá dois personagens a escolher: um guerreiro ou uma garota com poderes mágicos. Não será possível alternar entre eles durante o jogo, mas ambos trarão sua própria perspectiva da história, além de terem algumas áreas exclusivas a explorar. Os personagens

começarão com apenas uma arma – o guerreiro com uma espada e a garota com um bastão, mas haverá diversas outras a serem encontradas para enriquecer seu arsenal. Os

ataques são feitos através de um *combo* padrão.

O sistema de classes trará uma inovação interessante: cada vez que seu personagem elevar um nível será preciso escolher a classe em que ele irá evoluir. As opções são guerreiro, monge, mago, ladrão ou sábio. Você também poderá deixar que seja feita uma escolha aleatória. As combinações renderão características bem diferentes dependendo das escolhas, gerando um personagem único.

O game trará um sistema complexo de magias. Serão oito tipos diferentes de *mana*, sendo que cada um pode invocar dois tipos de magia e, ainda, um destes tipos muda de acordo com a arma que seu personagem estiver usando, gerando dezenas de combinações. Mas tudo será organizado num menu rotatório em forma de anel, o que facilitará

bastante o acesso a magias e armas durante a batalha. Outra forma de ajudar o jogador será através de personagens controlados pela inteligência artificial, que atuarão como aliados. Entre várias opções, até mesmo seu comportamento poderá ser definido.

Não basta ter conteúdo, tem que ter beleza

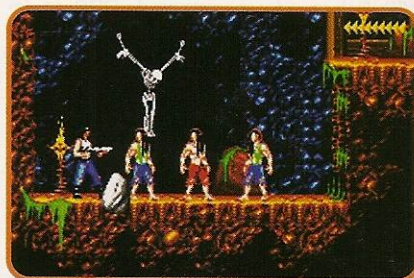
Os gráficos estão excelentes. Não apenas trazem uma quantidade imensa de detalhes como tudo é bem definido – mesmo para a pequena tela do GBA. São mesas com talheres, pratos, flores no chão, sombras e tudo facilmente reconhecível, sem que você precise colar o nariz no portátil para ver melhor. O game está para chegar às lojas desde já fique esperto. Mesmo que você não seja um fã de RPG, *Sword of Mana* trará características muito além deste gênero e a promessa de ser um grande jogo.

Produtora: Nintendo
Desenvolvido por: Brownie Brown
Tipo: RPG
Lançamento: Dezembro de 2003

PREVIEWS

Black Thorne

Ele já foi bom

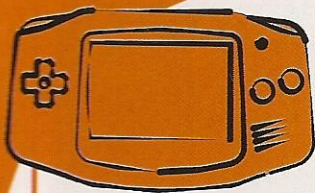
Will: *Blackthorne* faz parte da extensa lista de relançamentos para o GBA. O game surgiu no SNES e 32X e, agora, sem sofrer praticamente qualquer alteração, ganhou esta versão para o novo portátil da Nintendo. Apesar da Blizzard (produtora do ótimo *Warcraft*) estar por trás do projeto, este game de plataforma 2D acabou deixando a desejar.
Você controla *Kyle*, príncipe do planeta *Androth*. Seu mundo foi dominado pelo vilão *Sarlac* e, para fugir da guerra, o protagonista é enviado para a Terra, onde passou a maior parte de sua vida treinando com os *Marines* americanos. O game se passa na volta de *Kyle* ao seu planeta para liderar seu povo na retomada do poder.
O título sofre com a jogabilidade. A maior parte do tempo *Kyle* deve pular obstáculos e resolver quebra-cabeças para seguir em frente e para eliminar os inimigos do caminho usa uma arma. Para o herói realizar ações como subir escadas e passar por portas é preciso guardar a arma, mas nem sempre os comandos permitem uma troca fácil. Navegar pelo inventário apresenta o mesmo problema. A confusão é ainda maior porque alguns botões executam mais de uma função, o que muitas vezes leva o jogador a pensar numa coisa e *Kyle* acabar fazendo outra.
Os gráficos e o som são os mesmos de oito anos atrás, portanto obviamente desatualizados. As cores e os objetos dos cenários são repetidos de maneira abusiva e as músicas são chatinhas de ouvir, comparadas ao cuidado que o som recebe hoje. O *Blackthorne* original era um bom jogo, mas para os padrões de hoje some perto dos títulos recentes e de maior qualidade.

GAMERS		
Produtora: Blizzard Arcade Desenvolvido por: Mass Media Tipo: Plataforma Jogadores: 1	Gráficos 4.5	Jogabilidade 6.5
	Som 6.0	Empolgação 5.5
	Nota Final 6.0	

Double Dragon Advance

***Double Dragon Advance*, o renascimento de um clássico no GBA**

Will: *Double Dragon* foi um dos pioneiros no estilo de games em que o negócio é sair batendo em centenas de inimigos, à medida que estes aparecem. Mais do que isso ele influenciou muitos dos jogos que vieram depois de seu lançamento. Portanto é motivo de comemoração para os donos de GBA o anúncio da chegada deste clássico ao portátil.
O game continua essencialmente o mesmo que rolava nos *arcades* no final da década de 80, utilizando os mesmos cenários, fases, inimigos e músicas. Algumas melhorias e inclusões foram feitas, como na animação dos personagens e a adição de novos movimentos, para tornar o game mais atual. Também foram incluídas cenas entre as fases explicando a trama. A história continua intacta: a namorada de *Billy Lee*, *Marian*, foi seqüestrada pelos *Black Warriors*. Com *Billy* e seu irmão *Jimmy*, será preciso derrotar o exército de inimigos para trazê-la de volta.
Os modos de jogo incluem partidas *singleplayer* (um jogador), para duas pessoas através do *link cable*, *survival*, em que o objetivo é derrotar o maior número de inimigos com uma barra de energia e um modo onde o jogador controla ambos os personagens, alternando com o botão *Select*. Com poucas opções do gênero pancadaria no GBA, *Double Dragon* com certeza é muito bem-vindo obrigado, principalmente se você é daqueles que, como nós aqui da redação, se divertia durante horas a fio dentro do fliperama socando *Abobo* e sua gangue nos tempos áureos dos *arcades*.

GAMERS		
Produtora: Atlus Software Desenvolvido por: Atlus Software Gênero: Ação Jogadores: 2	Gráficos 8.0	Jogabilidade 8.5
	Som 8.0	Empolgação 9.0
	Nota Final 8.5	

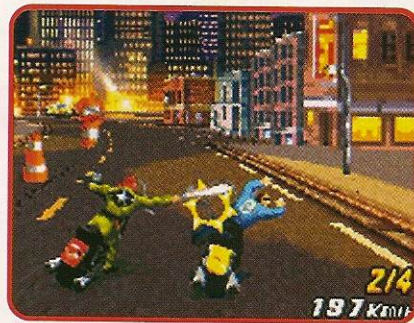
Fire Emblem

Melhor até que alguns *Final Fantasy*

Will: A demanda por games de RPG no Japão é tão grande que muitos são produzidos apenas para o mercado local, enquanto nós nem chegamos a ver alguns desses títulos de qualidade. Para nossa sorte o último jogo da série *Fire Emblem* foi lançado também para o Ocidente, nos mostrando por que os japoneses gostam tanto desse tipo de game. Em *Fire Emblem* você não é o protagonista – seu personagem é um aprendiz de estrategista que acompanha aqueles que realmente fazem o enredo. A história é dividida em capítulos e explicada durante a partida. Os diálogos são tantos que podem cansar, mas para quem gosta de RPGs, vale a pena acompanhá-los.
Sua função de estrategista não é só de nome, pois as batalhas têm uma série de fatores que definem a vitória. As três armas principais do game, machado, lança e espada, se equilibram em força, como no jogo pedra, papel e tesoura: a espada é mais forte que o machado, o machado vence a lança e a lança derrota a espada. Portanto, escolher a arma certa é meio caminho para derrotar um adversário. O terreno também define sua precisão nos ataques – ao se esconder num arbusto, seu personagem corre menos riscos de ser atingido. Ainda há outros fatores que interferem nas lutas, mas para passar todas as manhas, os primeiros capítulos fazem um passo a passo ensinando o jogador.
Fire Emblem exige paciência e dedicação, tanto para entender a história como para passar pelo tutorial dos capítulos de abertura. Mas garanto que todo o seu esforço será recompensado com um ótimo jogo.

GAMERS	Gráficos 8,0	Jogabilidade 9,0
Produtora: Nintendo Desenvolvido por: Intelligent Systems Gênero: RPG Jogadores: 1	Som 7,5	Empolgação 8,5
	Nota Final	**8,5**

Road Rash: Jailbreak

A violência das estradas em suas mãos

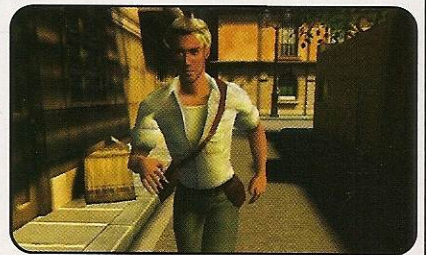
Will: Apesar de *Road Rash* ser antigo (surgiu no Mega Drive), o jogo é diversão na certa e, por isso mesmo, já apareceu em diversos consoles. A versão para GBA do famoso game de corrida de motos continua seguindo a fórmula que o tornou um sucesso, velocidade e porrada, mas também inclui gráficos melhorados e novos modos de jogo.
As competições em *RR: Jailbreak* são desleais. Depois de escolher um piloto entre as opções disponíveis, você deve competir contra quatro oponentes pelo primeiro lugar. Há diversas armas que podem ser usadas para tirar os outros pilotos da jogada, como um cano de ferro ou uma corrente. Cada competidor tem uma barra de energia, que diminui a cada golpe. Quando um piloto perde sua barra completamente está fora da corrida. O mesmo vale para o jogador, porém a pista tem vários *power-ups* para lhe ajudar, como energia extra e invencibilidade.
O novo modo *Cop Patrol* coloca o jogador na pele dos policiais. O objetivo aqui é patrulhar as pistas em busca dos corredores e colocar todos no chão antes do fim da corrida. Os policiais também aparecem enquanto você compete nos outros modos para lhe atrapalhar, mas dá para derrubá-los, assim como os outros corredores. Outro modo exclusivo do GBA é o *multiplayer* entre dois jogadores, através do cabo de *link*.
São seis pistas diferentes em diversas localidades. Os cenários incluem praias, estradas e cidades, com gráficos excelentes e tudo rodando a uma velocidade alucinante, com poucos momentos de lentidão. Além de bem feito é o tipo de game que cai muito bem num console portátil.

GAMERS	Gráficos 7,5	Jogabilidade 7,0
Produtora: Eletronic Arts Desenvolvido por: Destination Software Gênero: Corrida Jogadores: 2	Som 5,5	Empolgação 8,0
	Nota Final	**7,0**

REVIEWS

Broken Sword: The Sleeping Dragon

Broken Sword: The Sleeping Dragon, um lançamento de peso entre os jogos de aventura

Will: Para quem curte jogos de aventura, já deixe marcado no calendário: *Broken Sword The Sleeping Dragon*, da THQ, será lançado em Novembro para PC, *Playstation 2* e Xbox. Neste, que é o terceiro game da série, os conhecidos personagens *George* e *Nico* devem desvendar os segredos do *Manuscrito de Voynich*, que contém um terrível poder maligno capaz de aterrorizar todo o mundo (o manuscrito é verdadeiro, escrito entre os séculos XV e XVII até hoje seus segredos não foram desvendados).
As animações prometem ser um show à parte. George terá inúmeras expressões faciais, criadas com perfeição. Outros tipos de animação ajudarão o jogador a resolver os enigmas do jogo. Um exemplo é a reação de *George* ao utilizar um determinado objeto; se for o item errado, ele mexerá os ombros, mostrando que a ação não deu certo.
Diferente das versões anteriores, em *The Sleeping Dragon* todos os ambientes serão em 3D, oferecendo maior controle dos personagens, ao invés do tradicional apontar e clicar. O objetivo principal do game estará em resolver os enigmas. Portanto a movimentação se resumirá a direcionar o personagem, como é de costume dos games de aventura. Ainda assim, o jogo promete ser diversão certa.

Produtora: THQ
Desenvolvido por: Revolution Software
Tipo: Aventura
Lançamento: Dezembro de 2003

Spellforce

Sabe qual o resultado da mistura das siglas RTS e RPG num só jogo? *Spellforce*

Will: Para quem acha que os títulos de estratégia em tempo real (RTS) já deram tudo o que podiam, espere até ver *Spellforce*. Misturando elementos de RPG o game produzido pela Encore Software promete trazer mudanças revolucionárias para o gênero.
Spellforce trará um personagem central, que deverá ser criado pelo jogador no início do game. Sua evolução acontece através de pontos, que devem ser distribuídos entre mais de 20 habilidades de combate e mágicas, dando plena liberdade de desenvolvimento. Outra característica única é a passagem do tempo. Ao explorar outras localidades, se você não preparar defesas, ao voltar pode encontrar sua base destruída pelos inimigos. A jogabilidade também trará inovações.

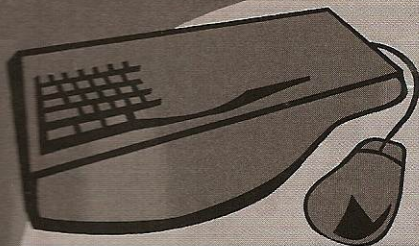
Ao invés do sistema tradicional de clicar em sua unidade, escolher a ação e depois clicar na unidade inimiga, *Spellforce* usará a técnica *Click'n'Fight* – basta clicar na unidade inimiga que todas as ações possíveis de suas unidades disponíveis são mostradas, o que poupará um tempo valioso nas batalhas. O RPG também possibilitará a mistura de raças diferentes no comando do jogador e a mudança rápida do ângulo de visão para em terceira pessoa durante a partida, focando em seu personagem principal.
O game terá, além do modo de campanha para um jogador, partidas *multiplayer* para até oito pessoas (previsão), com diversas modalidades de jogo.

Produtora: Encore Software
Desenvolvido por: Phenomic
Tipo: Estratégia em tempo real
Lançamento: Fevereiro de 2004

S.T.A.L.K.E.R.: Oblivion Lost

Tem jeitão de *Half Life*, mas promete ser mais que uma cópia do sucesso da Valve

A melhor coisa de games criados fora do eixo Japão – EUA é o surgimento de idéias originais. No caso de *S.T.A.L.K.E.R.: Oblivion Lost*, jogo de tiro da GSC Game World situada na Ucrânia, a originalidade veio da mistura de fatos reais – o terrível acidente na usina nuclear de Chernobyl, na União Soviética, na década de 80 – com ficção. Num futuro próximo, a região volta a ser palco de outro acidente nuclear. A diferença é que, desta vez, a causa pode não ter sido acidental, já que há rumores que o Governo local conduzia diversas experiências ultra-secretas na área.
Você encarna um *STALKER*, uma pessoa que investiga os arredores do acidente em busca de relíquias valiosas. No caminho, você encontrará as coisas mais bizarras: armas secretas, mutantes com sede de sangue e até mesmo grupos de humanos rivais. A inteligência artificial dos personagens controlados pelo computador promete ser um bom desafio, pois eles poderão até terminar o game antes do jogador. Mas também há vantagens, como formar alianças com eles. O jogo tem um enredo não-linear, portanto é possível explorar a região livremente, na ordem que você desejar.
Os gráficos já impressionam. Foram usadas milhares de fotos da região ao redor da usina nuclear, para recriar com perfeição o ambiente sombrio e assustador necessário para a história. Os fãs de *survival horror* que se preparem.

Produtora: THQ
Desenvolvido por: GSC Game World
Tipo: Tiro em primeira pessoa
Lançamento: 2004

Star Wars: Knights of the Old Republic

Por Wildson Coronado

Knights of the Old Republic, um RPG baseado em Star Wars mais do que recomendado

Star Wars é, sem discussão, um fenômeno. Games com a licença oficial da série existem aos montes e embora muitos sejam bons, poucos conseguiram transmitir a essência do filme.

Para a felicidade dos donos de PC, além de *Knights of the Old Republic* o fazer com perfeição, o game é simplesmente um dos melhores RPGs já lançados.

A história de *Knights of the Old Republic* se passa quatro mil anos antes do primeiro episódio dos filmes, ou seja, bem antes de toda a saga contada por George Lucas no cinema. Nessa época há um forte conflito entre os *Sith* e a *República*, que tem seu espaço gradativamente invadido pelo inimigo.

Você é um soldado da *República* com grande potencial no uso da *Força* que, depois de ter sua nave destruída cai num planeta mantido em quarentena pelos Sith. É preciso sair do planeta o mais rápido possível, mas também é preciso saber onde está *Bastila*, um jovem *Jedi* que pode ser a chave para a vitória da *República*.

Desenvolva seus poderes de cavaleiro *Jedi* – mas não como *Luke Skywalker*

Apesar de não trazer nenhum personagem famoso dos filmes, a familiaridade com o universo de *Star Wars* é instantânea.

As questões políticas envolvendo as duas grandes forças – *República* e *Sith* – estão presentes no enredo durante todo o game. Mas não é só isso. O jogo traz diversas tecnologias, como as espadas de luz dos cavaleiros *Jedi* e uma série de locais a serem visitados, como *Kashyyyk*, planeta dos *wookiees*, e *Tatooine*.

A grande diferença entre *Knights of the Old Republic* e outros RPGs

é que seu personagem tem uma forte interação com a história, uma vez que é preciso estar constantemente decidindo os rumos do game. Há também diversos objetivos paralelos, como investigar um assassinato ou ajudar a encontrar a cura para uma doença, todos com mais de uma maneira de serem resolvidos. É até mesmo possível auxiliar em disputas políticas, tomando parte de um dos lados ou agindo como um agente duplo. O jogo oferece tanto que é impossível passar por tudo jogando uma única vez.

Os poderes de *Jedi* funcionam como as magias em outros RPGs. É preciso desenvolvê-los, sendo que estão divididos em três classes: a habilidade com o sabre de luz, com os poderes da *Força* e com o equilíbrio entre os dois.

Os poderes da *Força* incluem capacidades conhecidas dos filmes, como persuadir os outros a realizar sua vontade ou estrangular um adversário sem mesmo tocá-lo. Além disso são divididos entre os que têm maior tendência para o lado negro e para o lado dos mocinhos.

Feito sob medida para quem não agüenta mais ler os montes de textos dos RPGs

O trabalho na dublagem dos personagens está impressionante. Praticamente toda a informação foi transformada em diálogo falado, mesmo as conversas em idiomas alienígenas. Você pode até desativar os textos e apenas ouvir os personagens, caso ache

a leitura dos textos cansativa – e se entender um bocado de inglês. Os gráficos estão bons e ficaram visivelmente melhores do que a versão para Xbox. É bom lembrar mais uma vez que o game não se passa no mesmo período dos filmes e que, portanto, não adianta esperar cruzar com *Chewbacca* ou *Luke Skywalker*. Mas *Knights of the Old Republic* traz todo o conflito dos filmes e muita ação com os cavaleiros *Jedi*, sem contar que é um ótimo RPG por si só. A licença oficial de *Star Wars* apenas o torna ainda melhor.

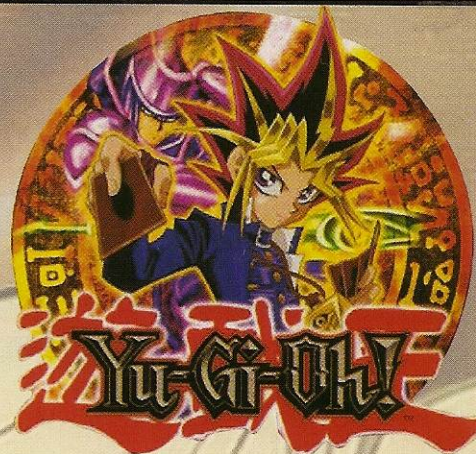
GAMERS		
Produtora: Lucas Arts Desenvolvido por: BioWare Gênero: RPG Jogadores: 1 Também para: Xbox	Gráficos 7,0	Jogabilidade 8,0
	Som 9,0	Empolgação 8,0
	Nota Final 9,0	

REVIEWS

Forbidden Memories

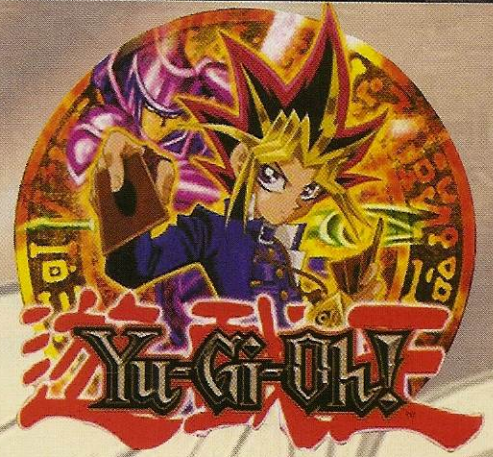
Seja um mestre e pegue todas as cartas de *Yu Gi Oh!*

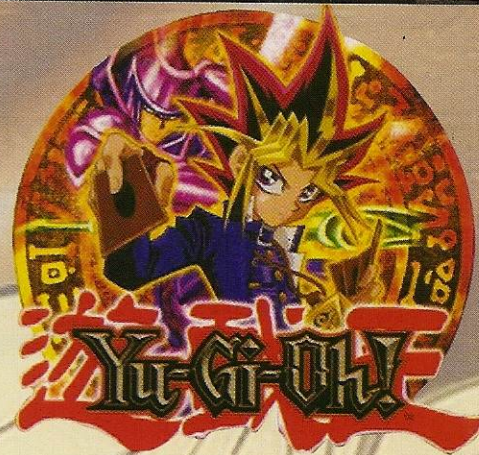
Yu Gi Oh! é um fenômeno mundial. Criado pela Konami, esse joguinho de cartas já conquistou fãs pelo mundo todo e até ganhou um desenho animado e uma seqüência de games para PSone, PS2, GameCube e GBA. A lista a seguir possui as cartas (preços e *passwords*) do game para Psone: *Yu Gi Oh Forbidden Memories*. Fique agora com a segunda parte da extensa lista de cartas.

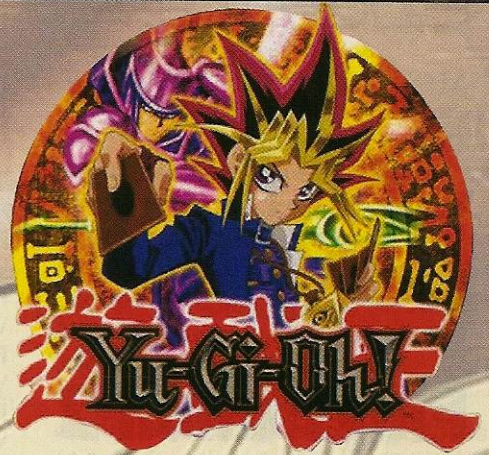
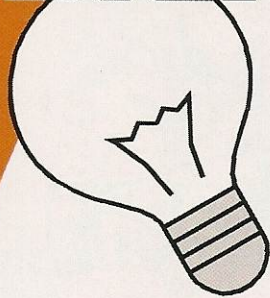
No	Nome da Carta	ATK/DEF	Password	Preço
400	Emperor of the Land and Sea	1800/1500	11250655	290
401	Ushi oni	2150/1950	48649353	700
402	Monster Eye	250/ 300	84133008	15
403	Leogun	1750/1550	10538007	290
404	Tatsunootoshigo	1350/1600	47922711	180
405	Saber Slasher	1450/1500	73911410	180
406	Yaiba Robo	1000/1300	10315429	80
407	Machine King	2200/2000	46700124	800
408	Giant Mech-Soldier	1750/1900	72299832	400
409	Metal Dragon	1850/1700	09293977	350
410	Mechanical Spider	400/ 500	45688586	20
411	Bat	300/ 350	72076281	15
412	Giga-Tech Wolf	1200/1400	08471389	120
413	Cyber Soldier	1500/1700	44865098	260
414	Shovel Crusher	900/1200	71950093	60
415	Mechanicalchacer	1850/ 800	07359741	120
416	Blocker	850/1800	34743446	120
417	Blast Juggler	800/ 900	70138455	40
418	Golgoil	900/1600	07526150	100
419	Giganto	1700/1800	33621868	350
420	Cyber-Stein	700/ 500	69015963	25
421	Cyber Commander	750/ 700	06400512	30
422	Jinzo #7	500/ 400	32809211	20
423	Dice Armadillo	1650/1800	69893315	320

No	Nome da Carta	ATK/DEF	Password	Preço
424	Sky Dragon	1900/1800	95288024	1000
425	Thunder Dragon	1600/1500	31786629	230
426	Stone D.	2000/2300	68171737	900
427	Kaiser Dragon	2300/2000	94566432	900
428	Magician of Faith	300/ 400	31560081	999999
429	Goddess of Whim	950/ 700	67959180	999999
430	Water Magician	1400/1000	93343894	120
431	Ice Water	1150/ 900	20848593	55
432	Waterdragon Fairy	1100/ 700	66836598	45
433	Ancient Elf	1450/1200	93221206	120
434	Beautiful Beast Trainer	1750/1500	29616941	260
435	Water Girl	1250/1000	55014050	70
436	White Dolphin	500/ 400	92409659	50
437	Deepsea Shark	1900/1600	28593363	350
438	Metal Fish	1600/1900	55998462	350
439	Bottom Dweller	1650/1700	81386177	290
440	7 Colored Fish	1800/ 800	23771716	120
441	Mech Bass	1800/1500	50176820	290
442	Aqua Dragon	2250/1900	86164529	700
443	Sea King Dragon	2000/1700	23659124	1000
444	Turu-Purun	450/ 500	59053232	20
445	Guardian of the Sea	1300/1000	85448931	80
446	Aqua Snake	1050/ 900	12436646	50
447	Giant Red Snake	1800/ 800	58831685	120
448	Spike Seadra	1600/1300	85326399	180
449	30,000-Year White Turtle	1250/2100	11714098	290
450	Kappa Avenger	1200/ 900	48109103	60
451	Kanikabuto	650/ 900	84103702	30
452	Zarigun	600/ 700	10598400	30
453	Millennium Golem	2000/2200	47986555	800
454	Destroyer Golem	1500/1000	73481154	100
455	Barrel Rock	1000/1300	10476868	80
456	Minomushi Warrior	1300/1200	46864967	100
457	Stone Ghost	1200/1000	72269672	70

No	Nome da Carta	ATK/DEF	Password	Preço
458	Kaminari Attack	1900/1400	09653271	290
459	Tripwire Beast	1200/1300	45042329	100
460	Bolt Escargot	1400/1500	12146024	180
461	Bolt Penguin	1100/800	48531733	50
462	The Immortal of Thunder	1500/1300	84926738	160
463	Electric Snake	800/900	11324436	40
464	Wing Eagle	1800/1500	47319141	290
465	Punished Eagle	2100/1800	74703140	550
466	Skull Red Bird	1550/1200	10202894	140
467	Crimson Sunbird	2300/1800	46696593	700
468	Queen Bird	1200/2000	73081602	260
469	Armed Ninja	300/300	09076207	15
470	Magical Ghost	1300/1400	46474915	140
471	Soul Hunter	2200/1800	72869010	800
472	Air Eater	2100/1600	08353769	1000
473	Vermillion Sparrow	1900/1500	35752363	320
474	Sea Kamen	1100/1300	71746462	120
475	Sinister Serpent	300/250	08131171	10
476	Ganigumo	600/800	34536276	30
477	Aliensection	950/700	70924884	35
478	Insect Soldiers of the Sky	1000/800	07019529	45
479	Cockroach Knight	800/900	33413638	999999
480	Kuwagata Alpha	1250/1000	60802233	70
481	Burglar	850/800	06297941	35
482	Pragtical	1900/1500	33691040	320
483	Garvas	2000/1700	69780745	1000
484	Amoeba	300/350	95174353	15
485	Korogashi	550/400	32569498	20
486	Boo Koo	650/500	68963107	25
487	Flower Wolf	1800/1400	95952802	260
488	Rainbow Flower	400/500	21347810	20
489	Barrel Lily	1100/600	67841515	40
490	Needle Ball	750/700	94230224	30
491	Peacock	1700/1500	20624263	260

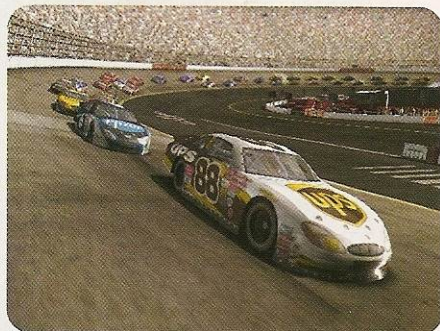
No	Nome da Carta	ATK/DEF	Password	Preço
492	Hoshinigen	500/700	67629977	25
493	Maha Vailo	1550/1400	93013676	180
494	Rainbow Marine Mermaid	1550/1700	29402771	260
495	Musicain King	1750/1500	56907389	260
496	Wilmee	1000/1200	92391084	70
497	Yado Karu	900/1700	29380133	120
498	Morinphen	1550/1300	55784832	160
499	Kattapillar	250/300	81179446	999999
500	Dragon Seeker	2100/2000	28563545	700
501	Man-Eater Bug	450/600	54652250	20
502	D. Human	1300/1100	81057959	120
503	Turtle Raccoon	700/900	17441953	35
504	Fungi of the Musk	400/300	53830602	15
505	Prisman	800/1000	80234301	45
506	Gale Dogra	650/600	16229315	25
507	Crazy Fish	1600/1200	53713014	160
508	Cyber Saurus	1800/1400	89112729	260
509	Bracchio-Raidus	2200/2000	16507828	800
510	Laughing Flower	900/500	42591472	30
511	Bean Soldier	1400/1300	84990171	140
512	Cannon Soldier	1400/1300	11384280	140
513	Guardian of the Throne Room	1650/1600	47879985	260
514	Brave Scizzar	1300/1000	74277583	80
515	The Statue of Easter Island	1100/1400	10262698	100
516	Muka Muka	600/300	46657337	20
517	Sand Stone	1300/1600	73051941	180
518	Boulder Tortoise	1450/2200	09540040	400
519	Fire Kraken	1600/1500	46534755	230
520	Turtle Bird	1900/1700	72929454	400
521	Skullbird	1900/1700	08327462	400
522	Monstrous Bird	2000/1900	35712107	550
523	The Bistro Butcher	1800/1000	71107816	160
524	Star Boy	550/500	08201910	20
525	Spirit of the Mountain	1300/1800	34690519	230

No	Nome da Carta	ATK/DEF	Password	Preço
526	Neck Hunter	1750/1900	70084224	400
527	Milus Radiant	300/ 250	07489323	10
528	Togex	1600/1800	33878931	320
529	Flame Cerberus	2100/1800	60862676	550
530	Eldeen	950/1000	06367785	50
531	Mystical Sand	2100/1700	32751480	500
532	Gemini Elf	1900/ 900	69140098	160
533	Kwagar Hercules	1900/1700	95144193	400
534	Minar	850/ 750	32539892	35
535	Kamakiriman	1150/1400	68928540	100
536	Mechaleon	800/ 600	94412545	30
537	Mega Thunderball	750/ 600	21817254	30
538	Niwatori	900/ 800	07805359	40
539	Corroding Shark	110/ 700	34290067	45
540	Skelengel	900/ 400	60694662	30
541	Hanehane	450/ 500	07089711	999999
542	Misairuzame	1400/1600	33178416	200
543	Tongyo	1350/ 800	69572024	60
544	Dharma Cannon	900/ 500	96967123	30
545	Skelgon	1700/1900	32355828	999999
546	Wow Warrior	1250/ 900	69750536	60
547	Griggle	350/ 300	95744531	15
548	Bone Mouse	400/ 300	21239280	15
549	Frog the Jam	700/ 500	68638985	25
550	Behegon	1350/1000	94022093	80
551	Dark Elf	2000/ 800	21417692	160
552	Winged Dragon #2	1200/1000	57405307	70
553	Mushroom Man #2	1250/ 800	93900406	55
554	Lava Battleguard	1550/1800	20394040	999999
555	Tyhone #2	1700/1900	56789759	999999
556	The Wandering Doomed	800/ 600	93788854	30
557	Steel Ogre Grotto #1	1400/1800	29172562	260
558	Pot the Trick	400/ 400	55567161	20
559	Oscillo Hero	1250/ 700	82065276	50

No	Nome da Carta	ATK/DEF	Password	Preço
560	Invader from Another Planet	950/1400	28450915	80
561	Lesser Dragon	1200/1000	55444629	70
562	Needle Worm	750/ 600	81843628	999999
563	Wretched Ghost of the Attic	550/ 400	17238333	20
564	Great Mammoth of Goldfine	2200/1800	54622031	800
565	Man-Eating Black Shark	2100/1300	80727036	320
566	Yormungarde	1200/ 900	17115745	60
567	Darkworld Thorns	1200/ 900	43500484	60
568	Anthrosaurus	1000/ 850	89904598	45
569	Drooling Lizard	900/ 800	16353197	40
570	Trakadon	1300/ 800	42348802	60
571	B. Dragon Jungle King	2100/1800	89832901	999999
572	Empress Judge	2100/1700	15237615	500
573	Little D.	1100/ 700	42625254	45
574	Witch of the Black Forest	1100/1200	78010363	80
575	Ancient One of the Deep Forest	1800/1900	14015067	1000
576	Giant Scorpion of the Tundra	1100/1000	41403766	60
577	Crow Goblin	1850/1600	77998771	320
578	Leo Wizard	1350/1200	04392470	100
579	Abyss Flower	750/ 400	40387124	25
580	Patrol Robo	1100/ 900	76775123	55
581	Takuhee	1450/1000	03170832	120
582	Dark Witch	1800/1700	35565537	350
583	Weather Report	950/1500	72053645	120
584	Binding Chain	1000/1100	08058240	60
585	Mechanical Snail	800/1000	34442949	45
586	Greenkappa	650/ 900	61831093	30
587	Mon Larvas	1300/1400	07225792	140
588	Living Vase	900/1100	34320307	55
589	Tentacle Plant	500/ 600	60715406	25
590	Beaked Snake	800/ 900	06103114	40
591	Morphing Jar	700/ 600	33508719	30
592	Muse-A	850/ 900	69992868	40
593	Giant Turtle Who Feeds on Flames	1400/1800	96981563	260

No	Nome da Carta	ATK/DEF	Password	Preço
594	Rose Spectre of Dunn	2000/1800	32485271	500
595	Fiend Reflection #1	1300/1400	68870276	140
596	Ghoul With An Appetite	1600/1200	95265975	160
597	Pale Beast	1500/1200	21263083	140
598	Little Chimera	600/ 550	68658728	25
599	Violent Rain	1550/ 800	94042337	80
600	Key Mace #2	1050/1200	20541432	70
601	Tenderness	700/1400	57935140	60
602	Penguin Soldier	750/ 500	93920745	25
603	Fairy Dragon	1100/1200	20315854	999999
604	Obese Marmot of Nefariousness	750/ 800	56713552	30
605	Liquid Beast	950/ 800	93108297	40
606	Twin Long Rods #2	850/ 700	29692206	30
607	Great Bill	1250/1300	55691901	100
608	Shining Friendship	1300/1100	82085619	120
609	Bladefly	600/ 700	28470714	30
610	Electric Lizard	850/ 800	55875323	35
611	Hiro's Shadow Scout	650/ 500	81863068	25
612	Lady of Faith	1100/ 800	17358176	50
613	Twin-headed Thunder Dragon	2800/2100	54752875	1900
614	Hunter Spider	1600/1400	80141480	200
615	Armored Starfish	850/1400	17535588	70
616	Hourglass of Courage	1100/1200	43530283	80
617	Marine Beast	1700/1600	29929832	290
618	Warrior of Tradition	1900/1700	56413937	400
619	Rock Spirit	1650/1900	82818645	350
620	Snakeyashi	1000/1200	29802344	70
621	Succubus Knight	1650/1300	55291359	180
622	Ill Witch	1600/1500	81686058	230
623	The Thing that Hides in the Mud	1200/1300	18180762	100
624	High Tide Gyojin	1650/1300	54579801	180
625	Fairy of the Fountain	1600/1100	81563416	140
626	Amazon of the Seas	1300/1400	17968114	140
627	Nekogal #2	1900/2000	43352213	550

No	Nome da Carta	ATK/DEF	Password	Preço
628	Witch's Apprentice	550/500	80741828	999999
629	Armored Rat	950/1100	16246527	55
630	Ancient Lizard Warrior	1400/1100	43230671	100
631	Maiden of the Moonlight	1500/1300	79629370	160
632	Stone Ogre Grotto	1600/1500	15023985	230
633	Winged Egg of New Life	1400/1700	42418084	230
634	Night Lizard	1150/1300	78402798	120
635	Queen's Double	350/300	05901497	15
636	Blue Winged Crown	1600/1200	41396436	160
637	Trent	1500/1800	78780140	290
638	Queen of the Autumn Leaves	1800/1500	04179849	290
639	Amphibious Bugroth	1850/1300	40173854	230
640	Acid Crawler	900/700	77568553	999999
641	Invader of the Throne	1350/1700	03056267	200
642	Mystical Sheep #1	1150/900	30451366	55
643	Disk Magician	1350/1000	76446915	80
644	Flame Viper	400/450	02830619	20
645	Royal Guard	1900/2200	39239728	700
646	Gruesome Goo	1300/700	65623423	55
647	Hyosube	1500/900	02118022	120
648	Machine Attacker	1600/1300	38116136	180
649	Hibikime	1450/1000	64501875	120
650	Whiptail Crow	1650/1600	91996584	260
651	Kunai with Chain	/	37390589	800
652	Magical Labyrinth	/	64389297	10
653	Warrior Elimination	/	90873992	999999
654	Salamandra	/	32268901	800
655	Cursebraker	/	69666645	10
656	Eternal Rest	/	95051344	999999
657	Megamorph	/	22046459	50000
658	Metalmorph	/	68540058	999999
659	Winged Trumpeter	/	94939166	800
660	Stain Storm	/	21323861	999999
661	Crush Card	/	57728570	999999

No	Nome da Carta	ATK/DEF	Password	Preço
662	Eradicading Aerosol	/	94716515	999999
663	Breath of Light	/	20101223	999999
664	Eternal Drought	/	56606928	999999
665	Curse of the Millennium Shield	/	83094937	10
666	Yamadron Ritual	/	29089635	10
667	Gate Guardian Ritual	/	56483330	999999
668	Bright Castle	/	82878489	800
669	Shadow Spell	/	29267084	999999
670	Black Luster Ritual	/	55761792	100
671	Zera Ritual	/	81756897	100
672	Harpie's Feather Duster	/	18144506	999999
673	War-Lion Ritual	/	54539105	100
674	Beastry Mirror Ritual	/	81933259	100
675	Ultimate Dragon	/	17928958	999999
676	Commencement Dance	/	43417563	50
677	Hamburger Recipe	/	80811661	50
678	Revival of Sengenjin	/	16206366	50
679	Novox's Prayer	/	43694075	50
680	Curse of Tri-Horned Dragon	/	79699070	50
681	House of Adhesive Tape	/	15083728	999999
682	Eatgaboon	/	42578427	999999
683	Bear Trap	/	78977532	999999
684	Invisible Wire	/	15361130	999999
685	Acid Trap Hole	/	41356845	999999
686	Widespread Ruin	/	77754944	999999
687	Goblin Fan	/	04149689	999999
688	Bad Reaction to Simochi	/	40633297	999999
689	Reverse Trap	/	77622396	999999
690	Fake Trap	/	03027001	999999
691	Revival of Serpent Night Dragon	/	39411600	50
692	Turtle Oath	/	76806714	100
693	Contruct of Mask	/	02304453	100
694	Resurrection of Chakra	/	39399168	100
695	Puppet Ritual	/	05783166	50

No	Nome da Carta	ATK/DEF	Password	Preço
696	Javelin Beetle Pact	/	41182875	999999
697	Garma Sword Oath	/	78577570	50
698	Cosmo Queen's Prayer	/	04561679	50
699	Revival of Skeleton Rider	/	31066283	10
700	Fortress Whale's Oath	/	77454922	10
701	Performance of Sword	1950/1850	04849037	0
702	Hungery Burger	2000/1850	30243636	0
703	Sengenjin	2750/2500	76232340	0
704	Skull Guardian	2050/2500	03627449	0
705	Tri-Horned Dragon	2850/2350	39111158	0
706	Serpent Night Dragon	2350/2400	66516792	0
707	Skull Knight	2650/2250	02504891	999999
708	Cosmo Queen	2900/2450	38999506	0
709	Charka	2450/2000	65393205	0
710	Crab Turtle	2550/2500	91782219	0
711	Mikazukinoyaiba	2200/2350	38277918	999999
712	Meteor Dragon	1800/2000	64271667	999999
713	Meteor B. Dragon	3500/2000	90660762	0
714	Firewing Pegasus	2250/1800	27054370	999999
715	Psyco Puppet	2000/2350	63459075	0
716	Garma Sword	2550/2150	90844184	0
717	Javelin Beetle	2450/2550	26932788	0
718	Fortress Whale	2350/2150	62337487	0
719	Dokurorider	1900/1850	99721536	0
720	Mask of Shine and Dark	2000/1800	25110231	0
721	Dark Magic Ritual	/	76792184	0
722	Magician of Black Chaos	2800/2600	30208479	0

Playstation 2

Nascar Thunder 2003

Destravar o ***Tiburon Speedway***
Se você salvar o jogo no modo Difícil, aparecerá automaticamente o modo ***Tiburon Speedway*** quando você reiniciar o jogo.
Correr em ***Dale Earnhardt***
Na opção para criar o seu carro, digite o seguinte nome ***"Dale Earnhardt"***.
Corridas Extras
Na opção para criar o seu carro, digite o seguinte nome ***"Extra Drivers"***.

Blade 2

Munição infinita
Na tela menu, segure L1 e aperte para ←, ●, →, ■, ↑, ▲, ↓, X.
Sangue infinito
Na tela de menu, segure L1 e aperte ▲, ■, ▲, ■, ▲, ●, ▲, ●.
Destravar todas as Missões
Na tela de menu, segure L1 e aperte para ↓, ↑, ←, ←, ●, →, ↓, ■.
Liberar todas as armas
Na tela de menu, segure L1 e aperte ■, ●, ↓, ←, ●, ●, ▲.
Destravar o menu *Daywalker Difficulty*
Na tela de menu, aperte e segure L1, então pressione ←, ●, ↑, ↓, ■, ●, X.

Commandos 2: Men of Courage

SELEÇÃO DE FASES

Fase 1: Normal - XHGDR - Hard - PLKUM
Very Hard - PVTSL
Fase 2: Normal - WKUC4 - Hard - JE5SH
Very Hard - SKDJF
Fase 3: Normal - YSM51 - Hard - DFY3B
Very Hard - 3DYNG
Fase 4: Normal - B7D8F - Hard - K9D3H
Very Hard - 9BG3S
Fase 5: Normal - 3GHSL - Hard - NMWQ9
Very Hard - KJWJK
Fase 6: Normal - AZLM1 - Hard - 16G3I
Very Hard - E 2J7H
Fase 7: Normal - JAHSG - Hard - WL3CZ
Very Hard - ZX78Y
Fase 8: Normal - UN63A - Hard - LPQ6T
Very Hard - TRIB4
Fase 9: Normal - VAZ2P - Hard - SCRM8
Very Hard - TRD78
Fase 10: Normal: 9TT5W - Hard - PAEN8
Very Hard - 1LPQD

Dragonball Z: Budokai

Mudar as cores das roupas dos personagens
Pressione X quando você for escolher o seu personagem, e você poderá escolher as cores das roupas.
Liberar todos os personagens do jogo
Para liberar todos os personagens, basta terminar o jogo com cada personagem no seu modo certo.
Android#16: *Aim For Perfect Form*
Android#17: *The Androids Saga*
Cell: *The Androids Saga*
Freiza: *The Namek Saga*
Ginyu: *The Namek Saga*
Radditz: *The Saiyen Saga*
Nappa: *The Saiyen Saga*
Recoome: *The Namek Saga*
Super Vegeta: *Vegeta's Confidence*
Teen Gothan: *The Androids Saga*
Trunks: *Perfect Form Cell Complete*
Vegeta: *The Saiyen Saga*
Yamcha: *Aim For Perfect Form*
Zarbon: *Vegeta's Attack*

Fifa 2003

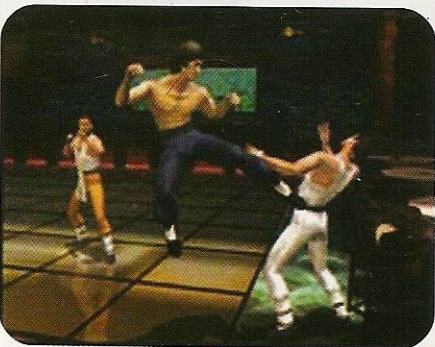
Para liberar o Estádio de Seoul (South Korea)
Basta ganhar o campeonato *International Cup*
Para liberar o Estádio Stade de France (Paris)
Basta ganhar o campeonato *Club Championship*

Shinobi

Para poder liberar a opção *Hard Difficulty Setting*
Basta terminar uma vez o jogo no modo *Normal Difficulty*
Para poder liberar a opção *Insane Difficulty Setting.*
Basta terminar o jogo no modo *Hard Difficulty.*
Para liberar *Joe Musashi*
Para liberar *Joe Musashi*, colete pelo menos 40 moedas de *Oboro.*
Para liberar Moritsune
Para liberar *Moritsune*, colete pelo menos 30 moedas de *Oboro.*
Para liberar o *VR Stage*
Para liberar o estágio VR, colete pelo menos 50 moedas de *Oboro.*

Xbox

Bruce Lee: Quest of the Dragon

Para começar com 9 vidas extras
Para começar o jogo com 9 vidas extras, pressione o botão Branco, o analógico da direita, analógico da esquerda, botão preto, **L, R** e o botão analógico da esquerda.
Para ganhar 999 moedas
Para ganhar as 999 moedas, pressione **X, B,** 2 vezes o botão preto, **A,** o botão analógico da direita, o botão analógico da esquerda e o botão branco.
Para ganhar 999 símbolos
Para ganhar os 999 símbolos, pressione **Y, B, A, X, Y, L,** o botão analógico da esquerda e o botão preto.
Desafios de Bruce
Para poder obter esse modo, você terá que terminar o jogo pelo menos uma vez, então faça a seguinte seqüência na tela do titulo, **X, Y, X, Y, X, X, ←, →.**
Para obter a opção *Hard Difficulty Setting*
Para poder obter essa opção é muito simples basta você terminar o jogo pelo menos uma vez.
Invencibilidade
Para fazer essa dica, durante o jogo aperte **A, B, B, X, R,** o botão preto e o botão analógico da direita.

Dakar 2: The World's Ultimate Rally

Todos os carros secretos
Você deve digitar a seguinte seqüência, ***SWEETAS***.
Todas as pistas
Você deve digitar a seguinte seqüência, ***BONZER.***

Enter The Matrix

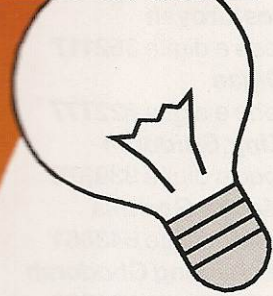
Como acessar os *cheats*
Para poder acessar todos os cheats desse jogo, você precisa usar o ***Hacking System*. No A> prompt, digite "cheats.exe".** Então digite um dos códigos abaixo.
Todas as armas: 0034AFFF
Bonus level: 13D2C77F
Para os inimigos não ouvirem **4516DF45**
Para os inimigos não enxergarem **FFFFFFF1**
Invisibilidade: FFFFFFF1
Munição infinita: 1DDF2556
Vida infinita: 7F4DF451
Para a gravidade ficar lenta: BB013FFF
Poder máximo de fogo: 0034AFFF
Virar um motorista de táxi: 312MF451
Acessar o modo turbo: FF00001A
Nota: alguns desses *cheat*, especialmente o de todas as armas e de Poder máximo de fogo, poderão causar danos em algumas fases.

Godzilla: Destroy All Monsters Melle

Como ativar o *cheat mode*
Na tela de menu, segure **↓ L, B, R.** Então solte os botões na seguinte ordem **B, R, L.**
Todas as cidades
Ative o *cheat mode* e digite 863768
Todos os monstros
Ative o *cheat mode* e digite **209697**
Ative o *Black mode* e o *White mode*
Ative o *cheat mode* e digite **860475**
***Godzilla* 2000**
Ative o *cheat mode* e digite **637522**
Jogue com o *Destoroyah*
Ative o *cheat mode* e digite **352117**
Jogue com o *Gigan*
Ative o *cheat mode* e digite **822777**
Jogue com o *King Ghidorah*
Ative o *cheat mode* e digite **939376**
Jogue com o *Mecha Godzilla*
Ative o *cheat mode* e digite **643861**
Jogue com o *Mecha King Ghodorah*
Ative o *cheat mode* e digite **504330**
Jogue com o *Orga*
Ative o *cheat mode* e digite **622600**
Jogue contra pequenos jogadores
Ative o *cheat mode* e digite **154974**
Para ativar o *Technicolor* Mode
Ative o *cheat mode* e digite **394804**

Mercedes-Benz: World Racing

Para poder liberar todos os campeonatos
Você tem que usar os nomes no *single player mode*. Digite a seguinte seqüência, ***Jamsession.***
Para poder liberar todas as missões
Você tem que usar os nomes no *single player* mode. Digite a seguinte seqüência, ***Miss World.***
Para poder liberar todas as pistas
Você tem que usar os nomes no *single player mode*. Digite a seguinte seqüência, ***Free Ride.***
Para poder liberar mais carros no modo *multiplayer*
Você tem que digitar no seu nome a seguinte seqüência, ***Full House.***
Para poder liberar mais carros no modo *single-player*
Você tem que usar os nomes no *single-player mode*. Digite a seguinte seqüência, ***Allyoucanget.***

DICAS

Game Cube

Mario Party 4

Novos mini jogos
Para abrir esses novos mini-games basta terminar o jogo com todos os personagens. Completando o jogo com todos, você encontrará o ***Beach Volleyball, Goomba Stomp*** e o ***Panel Panic.***

Mat Hoffman's Pro BMX 2

Abrir todas as músicas do jogo
Na tela de inicio, pressione **L, ←←, →→, ←, A.**
Todas as *Bikes*
Na tela de inicio, pressione **Y, X, ←, →, ←, X.**
Seleção de fase
Na tela de inicio, pressione **B, →→, Y, ↓, B.**
Tiki Battle Mode
Na tela de inicio, pressione 2 vezes **L, ↓, R, X, L.**
Destravar todas as cidades:
***Boston*: B, ↑, ↓↓, ↑, B.**
***Chicago*: B, ↑, Y, ↑, Y, B.**
***Las Vegas*: B, R, ←, 2 vezes A, ←, B.**
***New Orleans*: B, ↓, →, ↑, ←, B.**
***Portland*: B, 2vezes A, 2vezes B, Y.**
Liberar novos personagens
***Big Foot*: Y, →, ↑, →, ↑, B.**
***Day Smith*: B, ↑, ↓, ↑, ↓, Y.**
***The Mime*: Y, ←, →, ←, →, A.**
***Vanessa*: Y, ↓, ←←, ↓, B.**
***Volcano*: Y, ↑↑, A, ↑↑,Y.**

NBA Live 2003

Jogar com o *Busta Rhymes*
Você deve criar um novo personagem com o último de ***FLIPMODE***, depois que você terminar de criar o personagem secreto Busta aparecerá.
Jogar com o *DJ Clue*
Você deve criar um novo personagem com o último nome de ***MIXTAPES***, depois que você terminar de criar o personagem secreto ***DJ Clue*** aparecerá.
Jogar com o *Ghetto Fabulous*
Você deve criar um novo personagem com o último nome de ***GHETTOFAB***, depois que você terminar de criar o personagem secreto ***Ghetto Fabulous*** aparecerá.
Jogar com o *Hot Karl*
Você deve criar um novo personagem com o último nome de ***CALIFORNIA***, depois que você terminar de criar o personagem secreto ***Hot California*** aparecerá.
Jogar com o Just Blaze
Você deve criar um novo personagem com o último nome de ***GOODBEATS***, depois que você terminar de criar o personagem secreto ***Just Blaze*** aparecerá.

Outlaw Golf

Todos os personagens, Fases e Equipamentos
Coloque o seu nome de **GOLF_GONE_WILD**
Para fazer uma bola de golf gigante
Segure para **↓ e L**, então pressione **↑↑↑, ↓**. Você poderá fazer essa dica varias vezes.
Para fazer uma bola de golf minúscula
Segure para **↓ e L**, então pressione **↓↓↓, ↑**. Vocês também poderão fazer essa dica múltiplas vezes.
Jogue sem vento
Durante o jogo, segure **↓ e L**, então pressione duas vezes a seguinte seqüência **↑, ←, ↓, →, ↑, ←, ↓, →.**

The Lord of the Rings: The Two Towers

Todos os *upgrades*
Você deve pausar o jogo, segurar **L** e **R**, e pressionar 2 vezes **A** e **↓↓**
Aumentar as Habilidades dos *Levels*
Pause o jogo e então seguindo os códigos abaixo:
***Level* 2: X, →, X, →.**
***Level* 4: Y, ↑, Y, ↑.**
***Level* 6: B, ←, B, ←.**
***Level* 8:** 2 vezes **A, ↓↓.**
Munição infinita
Pause o jogo e segure **L** e **R**, então pressione **B, X, A, Y.**
Invencibilidade
Pause o jogo e segure **L** e **R**, então pressione **Y, B, A, X.**
Para aumentar os poderes de ataque
Pause o jogo e segure **L** e **R**, então pressione 2 vezes **B** e **2** vezes **X.**
Munição ao Máximo
Pause o jogo e segure **L** e **R**, então pressione **A, ↓, Y, ↑.**
Recupere o seu *life* quando estiver para morrer
Pause o jogo e segure **L** e **R**, então pressione **Y, ↓, A, ↑.**
Para poder ativar o modo *Slow Motion*
Pause o jogo e segure **L** e **R**, então pressione **Y, X, A, B.**
Lute contra inimigos minúsculos
Pause o game e segure **↓, L** e **R**, então pressione 2 vezes **Y** e 2 vezes **A.**

The Sims

Para ativar a caixa onde habilita os códigos basta pressionar L e R ao mesmo tempo, então dentro da mesma você deverá colocar os seguintes códigos.

Para ganhar itens de graça
Você tem que digitar na caixa a seguinte frase **"*FREEALL*"**
Para fazer uma festa no motel para duas pessoas
Você tem que digitar na caixa a seguinte frase **"*PARTY M*"**
Monte a casa ideal e já vai direto para o *Sims Mode*
Você tem que digitar na caixa a seguinte frase **"*SIMS*"**
Para poder jogar com duas pessoas
Você tem que digitar na caixa a seguinte frase **"*MIDAS*"**

Game Boy Advanced

GT Advance Championship racing 3

Para abrir 3 novos modos
Na tela de *start*, segure para ↓ **L** e **B**, então pressione para ↓ novamente.
Todos os carros
Na tela de *start*, segure para ↓ **L** e **B**, então aperte para esquerda.
Todas as pistas
Na tela de *start*, segure para ↓ **L** e **B**, então pressione para a direita.
Todas as opções secretas
Na tela de *start*, segure para ↓ **L** e **B**, então pressione para ↑.

King of Fighter Ex-Neo Blood

Extra *Strikes team*
Para poder destravar esse modo, basta terminar o jogo uma vez.
Jogue com o *Geese*
Para jogar com o ***Geese***, termine o jogo com o time do ***Fatal Fury***.
Jogue com o *Iori*
Para jogar com o *Iori*, termine o jogo com o time ***Hero***.
Jogue com o *Yamazaki*
Para jogar com o ***Yamazaki***, termine o jogo no ***Hard difficulty*** usando o ***Ryo*** para matar o último mestre.

Pirates of the Caribbean: The Curse of the Black Pearl

Seleção de fases
Fase 2: PVYM7Y7QB1
Fase 4: TGJ3T5PB5N

Scorpion king: Sword of Osiris

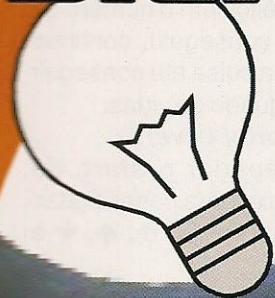
Jogue com todos os personagens e todas as fases
Na tela de menu, faça ↓↓, →, ↑, →, ↑, →, ↓↓ e ***start***.
Para adquirir o ***Debug Mode***
Insira os seguintes *passwords*, ***Blue, Green, Green, Blue.*** Com isso aparecerá o *mode* ***Debug*** com todos os *levels*.
Jogue com *Cassandra*
Faça o seguinte *password*, ***Red, Purple, Green.*** Então logo quando começar o jogo ***Cassandra*** aparecerá no menu de opção de personagens.

Spyro: Season of the Ice

Comece o jogo com 99 vidas
Quando você apertar *start* na tela principal, pressione ←, →→→, ↓, ↑, →, ↑ e **A**.
Armas extras
Quando você apertar *start*, irá aparecer uma caixa onde você poderá digitar. Pressione →, ↑, →, ←, ↓, ↑, ←, ↓ e **A**. Então use um dos comandos abaixo durante o jogo no ***Sparx Worlds***:
Protetor de invencibilidade: Pressione para ↑ + ***select.***
Bomba inteligente: Pressione → + ***select.***
Fogo rápido: Pressione ← + ***select.***
Todas as chaves: Pressione **L** + ***select.***
Vida infinita
Vai para ***Winter Fairy Home*** e embaixo da porta terá um frasco. Quebre-o para ganhar vida, retorne para ***Autumm Fairy Home*** embaixo da porta haverá outro frasco. Caso você não esteja satisfeito com o numero de vidas que você conseguiu, continue fazendo a mesma coisa até conseguir um numero adequado de vidas.
Para obter o *Portal Level*
Quando você apertar o ***start***, irá aparecer uma caixa para poder digitar. Pressione ↑↑, ↓↓, ←, →, ↑, ↓ e **A.**
Seleção de fases
Para conseguir fazer as seleções de fases, pressione ↑↑, ↓↓, **esquerda**, →, ↑, ↓ e **A.** Quando você apertar ***start*** novamente aparecerá a seleção de fases.
Sangue infinito
Aperte ***start*** para abrir a caixa de texto e digite, ↓, ↑↑, ↓, ←, →→, ← e **A.**

Tekken

Para mudar as cores das roupas dos personagens
Aperte ***start*** em cima do personagem na hora da seleção, cada personagem terá a sua cor especial.
Jogue com todos os personagens
Na tela do menu, segure **B + A**, e pressione **L, R, R, L, L, ↑, ↑, R.**
Jogue com *Heihachi*
Para poder jogar com ***Heihachi,*** você tem que terminar o jogo com os **Nove** personagens no modo ***difficulty.*** E quando começar um novo jogo ***Heihachi*** aparecerá entre ***Hworang*** e ***Paul.***
Jogue no modo *Team Battle* e no modo *Vs. Team Battle*
Para poder abrir esses dois modos, basta terminar o jogo com ***Heihachi*** no ***Árcade mode.***

DICAS

Game Shark

Prince of Persia para Playstation 2

Vida infinita
1C8FA120 1456E79E
Sangue infinito
1C8FA118 1456E79E

CÓDIGOS PARA O TEMPO

Tempo Infinito
1C8FA0A4 1456E7C9

Para o tempo ficar duas vezes mais rápido

1C86DBB8 38DAB00B
0C8FA0A4 1456E7C9
1C8FA0A4 1456E7D0

Combo mortal
0C8FA124 1456E7A2
1C8FA124 1456E7A6
0C8FA124 1456E7A1
1C8FA124 1456E7A6
0C8FA124 1456E7A8
1C8FA124 1456E7A6
0C8FA124 1456E7A7
1C8FA124 1456E7A6

Modo fantasma
1C8FA294 1456E7A5
1C8FA298 1456E7A5
1C8FA29C 1456E7A5

COMEÇE UM NOVO JOGO SELECIONADO AS FASES

LEVEL 2
0C8FA1F8 1456E7A6
1C8FA1F8 1456E7A7

LEVEL 3
0C8FA1F8 1456E7A6
1C8FA1F8 1456E7A8

LEVEL 4
0C8FA1F8 1456E7A6
1C8FA1F8 1456E7A1

LEVEL 5
0C8FA1F8 1456E7A6
1C8FA1F8 1456E7A6

LEVEL 6
0C8FA1F8 1456E7A6
1C8FA1F8 1456E7A3

LEVEL 7
0C8FA1F8 1456E7A4
1C8FA1F8 1456E7A4

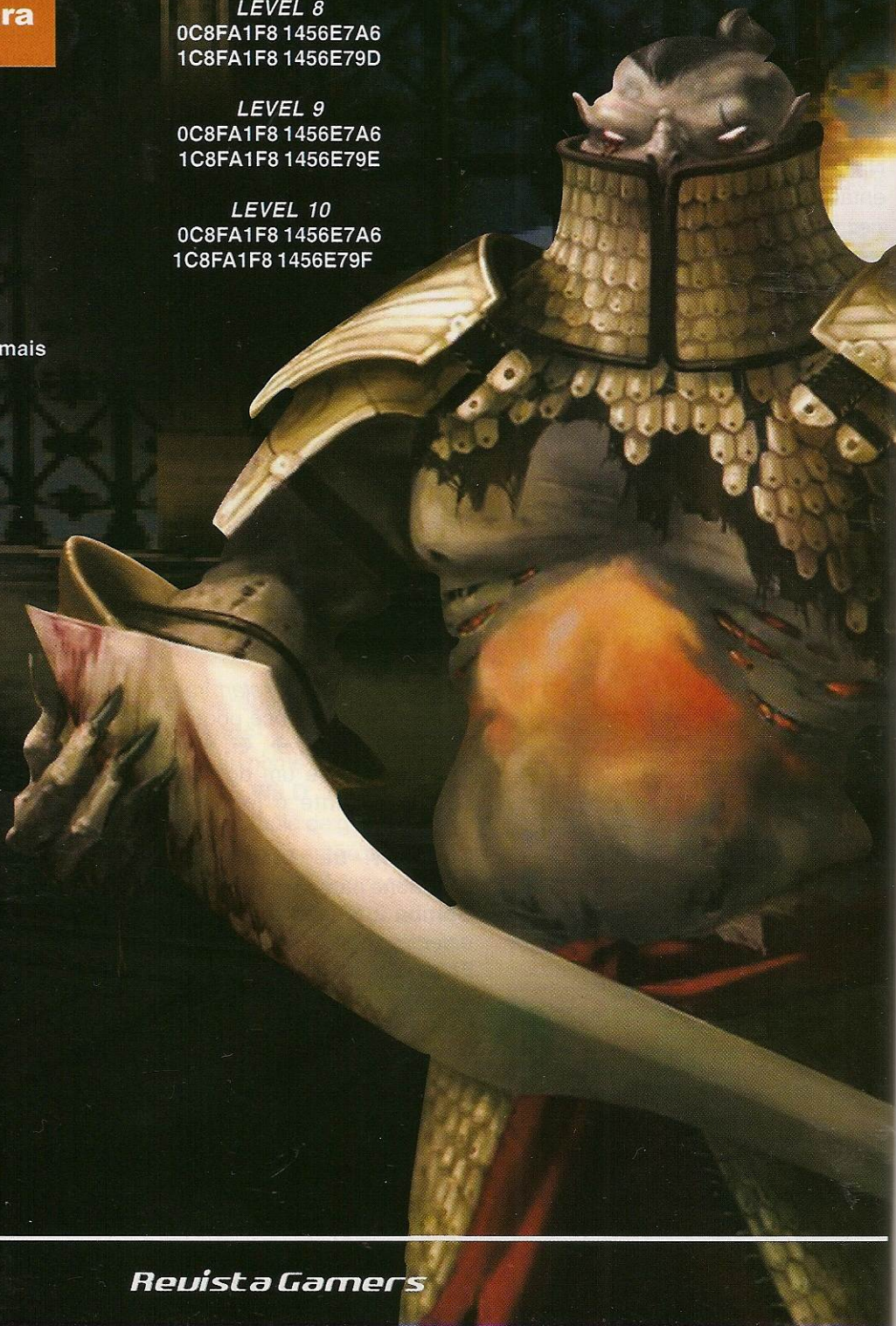
LEVEL 8
0C8FA1F8 1456E7A6
1C8FA1F8 1456E79D

LEVEL 9
0C8FA1F8 1456E7A6
1C8FA1F8 1456E79E

LEVEL 10
0C8FA1F8 1456E7A6
1C8FA1F8 1456E79F

LEVEL 11
0C8FA1F8 1456E7A6
1C8FA1F8 1456E7A0

LEVEL 12a
0C8FA1F8 1456E7A6
1C8FA1F8 1456E799

LEVEL 12b
0C8FA1F8 1456E7A6
1C8FA1F8 1456E79A

Game Shark

TRUE CRIME: STREETS OF L.A.

(M)
0E3C7DF2 1853E593

MÁXIMO DE EMBLEMAS
CEB5027A BCA9C292

AUMENTE RAPIDAMENTE OS EMBLEMAS
CEB5027E BCA99BE6

L3= MAIS TEMPO PARA AS MISSÕES
0EB5BC98 BCA99A80
DE692C5E BCB38F5F
OEB58C98 BCA99A80
DE692C66 BCB38F5F

R3= MENOS TEMPO PARA AS MISSÕES
0EB58C98 BCA99A7E
DE692C5E BCA99B83
OEB58C98 BCA99A7E
DE692C66 BCA99B83

MOSTRAR AS COORDENADAS
FEB76706 BCA99B84

TODOS OS CARROS EXTRAS
FE69219A BCA99B86

MODIFICAR OS MOTORISTAS
CE692192 BCA99B86

TODOS OS MOVIMENTOS DE COMBATE
CE6922DA BCA99A82

TODAS AS ARMAS E EQUIPAMENTOS
CE692206 BCA99A82

MODIFICAR OS PERSONAGENS
6EFEFEF8 BCA99B84

JOGUE COM *GEORGE*
CE6924A6 BCA99B84

JOGUE COM O *CHEFE*
CE6924A6 BCA99B85
6EFEFEFB BCA99B84

JOGUE COM O OFICIAL *JOHNSON*
CE6924A6 BCA99B86
6EFEFEFB BCA99B84

JOGUE COM A *SWAT*
CE6924A6 BCA99B88
6EFEFEFB BCA99B84

JOGUE COM O COMANDO *SNIPER*
CE6924A6 BCA99B88
6EFEFEFB BCA99B84

JOGUE COM *OLLIE O MÁGICO*
CE6924A6 BCA99B8A
6EFEFEFB BCA99B84

JOGUE COM UM *CAMPEÃO DOS PESOS PESADOS*
CE6924A6 BCA99B8B
6EFEFEFB BCA99B8B

JOGUE COM *THUG DA RUA*
CE6924A6 BCA99B8B
6EFEFEFB BCA99B84

JOGUE COM *VATO LOCO*
CE6924A6 BCA99B8D
6EFEFEFB BCA99B84

JOGUE COM UM *TRABALHADOR ASIATICO*
CE6924A6 BCA99B8D
6EFEFEFB BCA99B84

JOGUE COM *ROSIE*
CE6924A6 BCA99B8F
6EFEFEFB BCA99B84

JOGUE COM O *CARA DE PAU DO JAY*
CE6924A6 BCA99B84
6EFEFEFB BCA99B84

JOGUE COM O *PUNK PUMA*
CE6924A6 BCA99B91
6EFEFEFB BCA99B84

JOGUE COM *FRED*
CE6924A6 BCA99B91
6EFEFEFB BCA99B84

JOGUE COM *JIMMY*
CE6924A6 BCA99B93
6EFEFEFB BCA99B84

JOGUE COM UM *COZINHEIRO SUJO*
CE6924A6 BCA99B94
6EFEFEFB BCA99B84

JOGUE COM *SOOPALFY*
CE6924A6 BCA99B94
6EFEFEFB BCA99B84

JOGUE *COM NAKED A MENINA TATUADA*
CE6924A6 BCA99B96
6EFEFEFB BCA99B84

JOGUE COM *S&M ROSIE*
CE6924A6 BCA99B97
6EFEFEFB BCA99B84

CÓDIGOS PARA *BOBINA*
6EFEFE81 BCA99B84

PONTOS *MÁXIMO DO GANCHO*
DE692296 C19E7B82
6EFEFE80 BCA99B84

PONTOS *MÁXIMO CARREGADO*
DE692292 C19E7B82
6EFEFE80 BCA99B84

TOTAL DE *PONTOS MÁXIMO*
DE69228A C19E7B82
6EFEFE80 BCA99C84

MÁXIMA POPULAÇÃO INSPECIONADA
DE6922B6 C19E7B82
6EFEFE80 BCA99B84

MÁXIMA POPULAÇÃO CULPADA
DE6922B2 C19E7B82
6EFEFE80 BCA99B84

SEM POPULAÇÃO INOCENTE
DE6922BE
6EFEFE80 BCA99B84

ALERTA MAXIMO DO CRIME
DE69225A C19E7B82
6EFEFE80 BCA99B84

MAXIMO DE CRIMINOSOS PROCURADOS
DE692262 C19E7B82
6EFEFE80 BCA99B84

MAXIMO EM BOAS AÇÕES
DE69229A C19E7B82
6EFEFE80 BCA99B84

MAXIMO EM PESSIMAS AÇÕES
DE69229A BCA99B83
6EFEFE80 BCA99B84

CÓDIGOS PARA CORRER
6EFEFE81 BCA99B85

VELOCIDADE MAXIMA
DE6921B2 ACA99B83
6EFEFE80 BCA99B85

VELOCIDADE MAXIMA EM MILHAS
DE6921BE ODA99B89
6EFEFE80 BCA99B85

EXECUTAR O MAXIMO DE MANOBRAS
DE69214A C19E7B82
6EFEFE80 BCA99B85

VEICULOS TOTALIZADOS
DE6921A6 C19E7B82
6EFEFE80 BCA99B85

SEM A POPULAÇÃO DIRIGINDO
DE69214E BCA99B83
6EFEFE80 BCA99B85

CÓDIGOS PARA ATIRAR
6EFEFE81 BCA99B86

O verdadeiro preço do jogo pirata

Por Wildson Coronado

Quem costuma ficar por dentro das notícias deve ter percebido como a polícia tem atuado com mais força, nos últimos meses, sobre os lugares que vendem produtos pirateados. Mas não é sobre este lado da pirataria que quero discutir. Nas barracas dos camelôs, jogos de última geração são vendidos a preços que chegam a ser até 10 vezes menores do que nas lojas. À primeira vista parece que finalmente nós podemos acompanhar os lançamentos mais recentes do exterior. Pode-se até mesmo encontrar versões japonesas de games que nem chegaram nos EUA e na Europa e jogar antes dos gringos! Será este um sonho realizado para os gamers brasileiros? Nem tanto.

Mônica, Chapolin e Max Payne

Para entender o porquê, é preciso olhar para trás, para a geração de 8 bits. A Nintendo trouxe o NES de forma tímida, enquanto a Sega, através da Tec Toy, fez uma campanha agressiva para divulgar o *Master System*. A pirataria ainda era rara e então, praticamente todas as vendas viraram lucros para a empresa. Resultado: o Brasil virou um mercado promissor e fonte de renda importante para a empresa japonesa.

Para manter sua popularidade a Sega lançou vários títulos feitos exclusivamente para o mercado brasileiro, como *Mônica no Castelo do Dragão, Chapolin e TV Colosso.* Também surgiu nesta época uma versão do RPG *Phantasy Star* totalmente traduzida para o português.

Porém tudo começou a desandar durante a geração 32/64 bits, com a popularização dos jogos em CDs piratas. A Nintendo e a Sega começaram a perder o interesse em lançar seus produtos por aqui, enquanto a Sony nunca se deu ao trabalho de trazer seu console. Ainda há poucos esforços isolados para atrair o consumidor brasileiro com alguns jogos de PC, como *Max Payne* dublado em português, mas entre os video games, o mercado brasileiro que importa, o legalizado, acabou.

Ruim não só para os gamers, mas para todo mundo

A morte do nosso mercado legal de video games nos prejudicou em vários aspectos. Os *chips* que rodam os jogos falsos e diminuem a vida útil do console são só a ponta do *iceberg*. Como os principais videogames de hoje – PS2, Xbox e GameCube – não foram lançados no Brasil, não há assistências técnicas especializadas, garantias ou pontos de venda confiáveis. A sorte de quem compra está nas mãos do comerciante. A nossa indústria de games para consoles, que estava nascendo no *Master System*, também morreu com o início da pirataria. Ao invés de *Chapolin e Mônica*, poderíamos ter hoje, quem sabe, uma versão traduzida de *Sonic Adventure* no *Dreamcast*, ou um game de futebol do campeonato brasileiro baseado em FIFA para PSOne. Outro problema é que, com isto, muitos programadores talentosos perderam a chance de trabalhar criando jogos, pois as oportunidades de trabalho sumiram.

Indo um pouco mais longe dá para ver que até os meios de comunicação foram afetados pelas falsificações principalmente as revistas de video game. Se não há interesse em popularizar os jogos não é preciso divulgá-los e, com isto, perdem-se grandes anunciantes em potencial. O último comercial de TV sobre video games que me lembro era do lançamento do Nintendo 64. Faz muito tempo que os anúncios das grandes empresas do ramo diminuíram drasticamente.

Pode até parecer que a pirataria nos integra ao mundo dos games, mas a verdade é outra e bem cruel: ela apenas nos exclui ainda mais. A única esperança é que a Sony e a Microsoft sigam o exemplo da Nintendo e criem dispositivos eficazes contra os piratas (o *Cubo* é o único console ainda livre de falsificações). Talvez assim nós possamos voltar a existir para a indústria de jogos, pois, a meu ver, as coisas eram bem mais promissoras nos tempos do *Master System*.